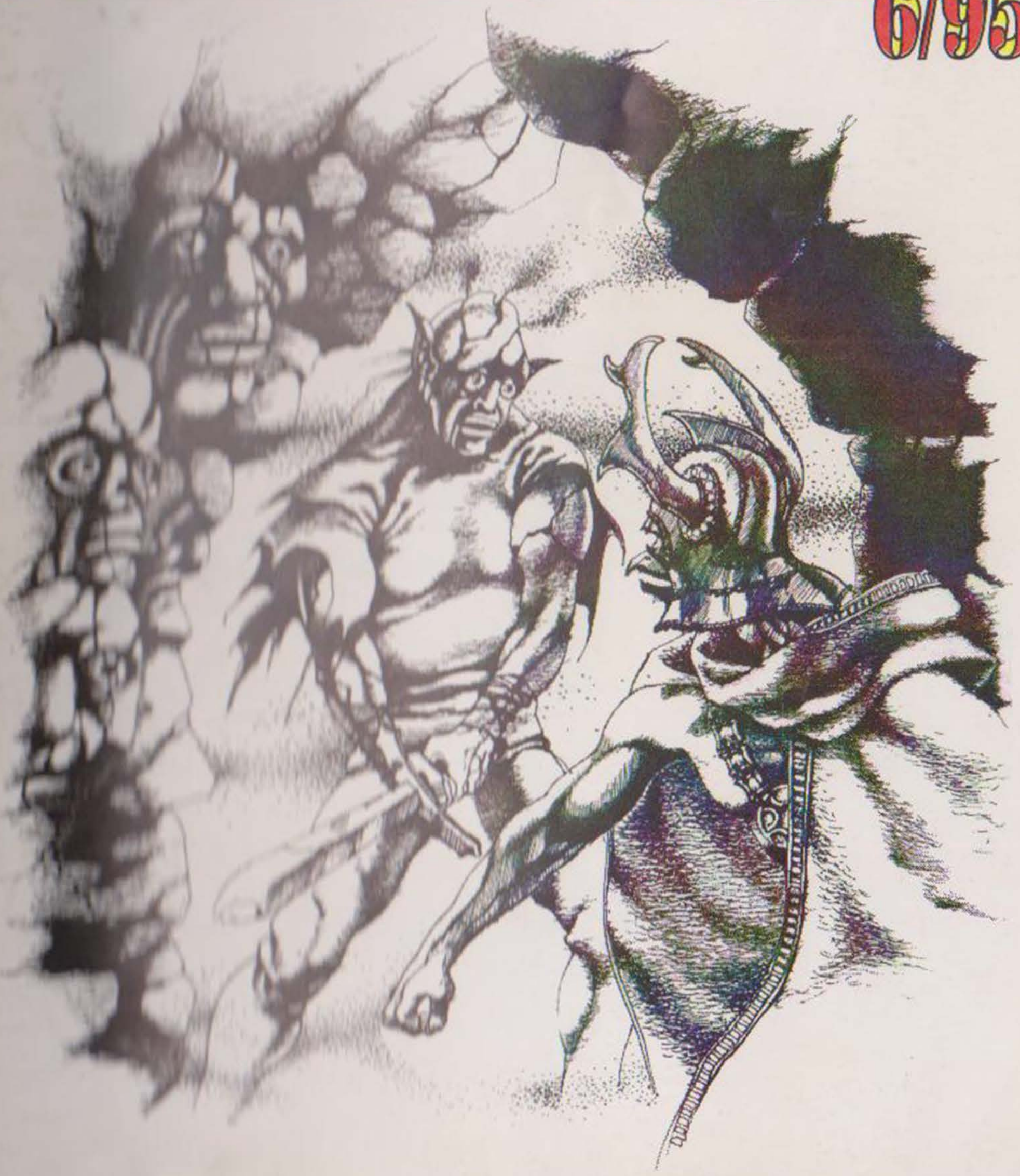
časopis pro ctitele fantasy
a her na hrdiny

Desky Draka

6/95



OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Vladimír Šlechta
Znamení kruhu 3

Kamil Střelák
Ledová bludička 17

Z domova

GenCon v Milwaukee 19
13 rad, jak bezchybně uspořádat naprosto skvělou Akci 21
Veselé příhody z GameConu 25

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 55

Recenze

D.Eddings: Belgariad 59
D.Niles: Moonshae I,II 60
Draci útočí 63
J.Dever & J.Grant: Temno přichází 63
J.Dever: Torgarské kobky 64
I.Livingstone: Jeskyně Sněžné čarodějnice 65
A.Sapkowski: Yrrhedesovo oko 65

Dračí doupě

Do Vlčí hrobky (jeskyně DrD) 29
Příšeří 67
Biďuchova kouzla 69

Různé

Dech draka v roce 1996 18
EdhelCon '96 54
O spár Zlatého draka 77
Soutěž o nejlepší popis 78

Vážení přátelé!

Tak se sešel rok s rokem a my tu máme zase konec ročníku. Uteklo to jako voda, alespoň pro nás. Do nového roku jsme pro vás samozřejmě připravili opět spoustu novinek. Ale o tom už více uvnitř čísla (na straně 18).

Dnešní číslo je tak trochu silvestrovské. Organizátoři GameConu povzpomínají na veselé příhody, v části pro drakobijce najdete Biďuchova kouzla, se kterými si doufám užijete spoustu legrace. Dnešní jeskyni Do Vlčí hrobky nám poskytli organizátoři letošního Bohemiaconu a ti, kdo postoupili v jejich turnaji do finále, ji jistě dobře znají. A těm, kteří celý rok sbírali Dračí galerii, jsme připravili uprostřed čísla pěknou obálku (nelekněte se, když budete přepočítávat stránky, tato obálka nahrazuje dva normální dvojlisty).

Dneska už můžeme na pultech najít dostatečné množství fantasy literatury. Bohužel si zároveň můžete všimnout klesající kvality těchto knih. Některá nakladatelství se zřejmě domnívají, že stačí předat původní text překladateli (pokud možno co nejlevnějšímu), od něj pak převzít překlad, naházet ho (doslova) do počítače a vytisknout. Však on to čtenář přežije! Co bychom se namáhali, že? Hlavně co nejrychleji a co nejvíce vydělat.

Chtěli bychom se pokusit něco s tím udělat. Věříme tomu, že zahraniční i naše agentury zprostředkovávající autorská práva a konečně i sami autoři nezůstanou lhostejní k "výtvorům" některých nakladatelů. Rádi bychom na Draconu '95 prodebatovali tuto otázku s dalšími zástupci fandomu. Zajímají nás jakékoliv názory i návrhy.

Uvidíme, jestli se nám podaří něco změnit. Myslím, že by to mnoho čtenářů uvítalo. Proč mají doplácet (a ne málo) na šlendrián vydavatelů?

Ale už dost.

Pěkné počtení, veselé vánoce a šťastný Nový rok
vám přeje

Sansom

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou typu A na účet Banky Haná a.s, pobočka Ostrava, číslo účtu 467735-414/2200. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné poslat objednávku na adresu redakce!

Neposílejte nám peníze na P.O. BOX, vystavujete se riziku, že je nedostaneme!

Znamení kruhu

Vladimír Šlechta

Na věžovém mostě zaklapala kopyta. Zase další šakalové, kteří se přidávají na stranu silnějšího! Princezna vyhlédla z okna - tentokrát to byl pouze jediný jezdec. Stráže u druhé dvojice věží mu odmávly pozdrav, on na ně něco zahalekal a jede dál. Princezně se zdá povědomý, ano, už ho poznává - Skjold! Tak tenhle muž může bez obav cestovat sám i v neklidných dobách.

Princeznina komnata-vězení je v zadním traktu Corkova hradu, hlavní linka skaliska, na kterém hrad stojí, se však stáčí do oblouku a tak může princezna sledovat všechno, co se děje na hlavním nádvoří. Cork sám vychází hosta přivítat. Vlastně je to jen Corkovo temeno, zpod kterého se vynořují nohy, levá, pravá, levá, pravá. Teď se objevily i paže, které příchozího objímají.

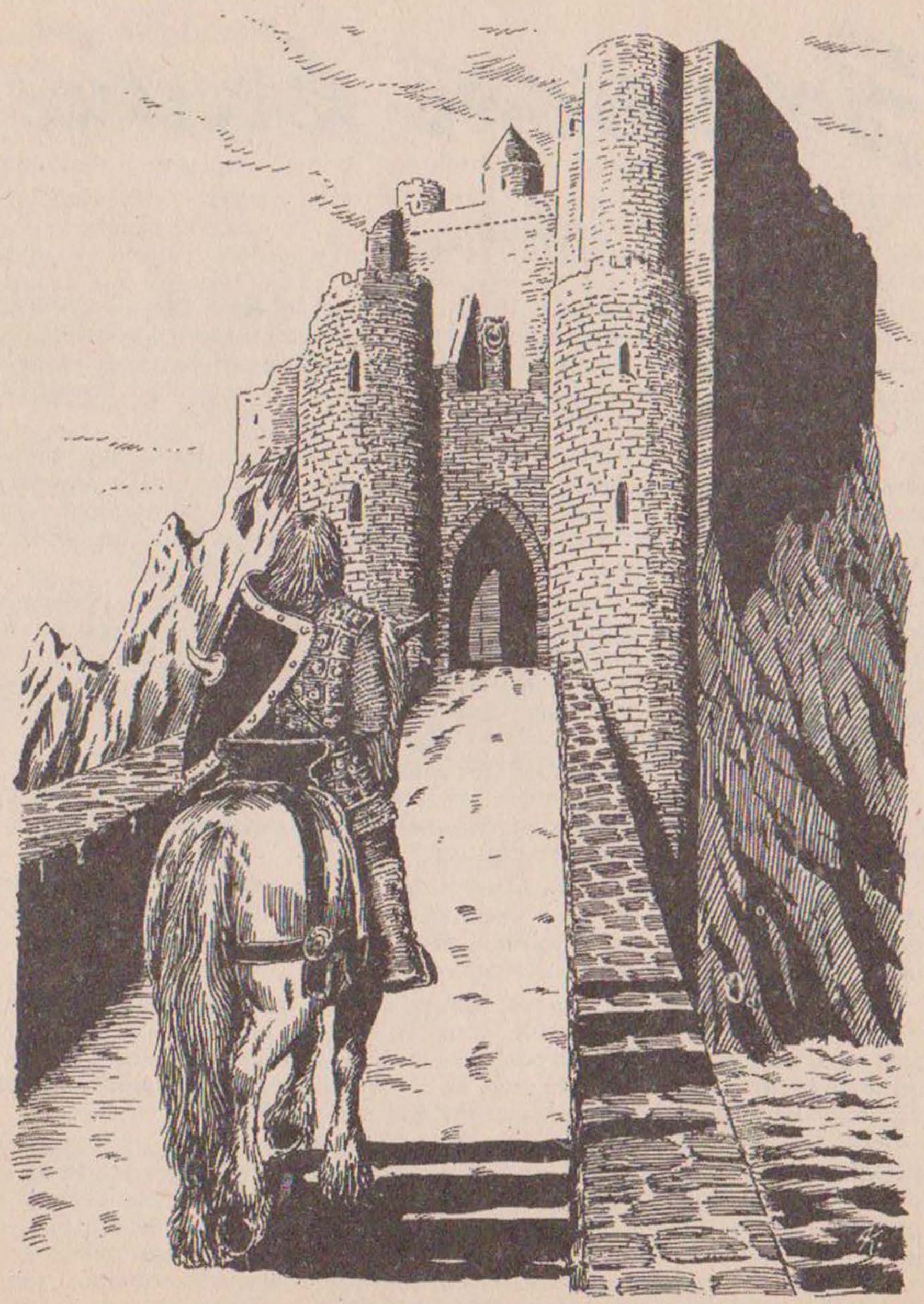
Vzápětí Cork uskakuje, nevšiml si totiž, že Skjoldova kazajka je podle poslední módy probita ven trčícími ostny. Oba muži se dávají do hlučného smíchu a hrubými hlasy Těch, Kteří Neprohrávají si vyměňují pozdravy. Hlasy se odrážejí od útesů, budov a věžiček, ozvěny se proplétají a slovům není rozumět. Mluví se však o ní, ví princezna. Cork ukazuje na její okno, dva roztlemené obličeje se obracejí vzhůru. Princezna rychle poodstupuje dozadu.

Tak tohle je pravá Corkova tvář? Při společných obědech i večeřích byl Cork vždy galantní a pozorný, mlčenlivé stráže měly vyblýskanou zbroj a sloužící čisté nehty. Cork udržoval lehký společenský hovor a svým způsobem princezně imponoval. Jaký asi bude jako manžel?

Manželský život asi nebude celkem žádný, věděla princezna. Cork se postará, aby mu porodila dostatečný počet dětí královské krve, do té doby bude princezna uvězněna v hradě, potom možná také, třeba až do smrti. Ale aby se raději už začalo něco dít! Čekání je nejhorší!

Svatba byla stanovena na první den po úplňku, zbývají tedy ještě tři celé dlouhé dny. Zatím se sjíždějí hosté - loupeživí rytíři, Corkovi přátelé, ale i urození muži z dobrých rodin kteří pochopili, že při rozhodování o dalších osudech země bude mít napříště Cork navrch. Po mnoho dnů zní až do ranního svítání z prvního nádvoří opilecký smích a neartikulovaný zpěv.

Princezna sice podstoupila od okna, ale věžový most má stále na dohled. Zvláštní. Vzpomněla si na starou pověst. Před několika sty lety byl hrad, na jehož základech potom postavili Corkovi předkové své sídlo, dobyt. Tomu, než noha nepřítele překročila věžový most, předcházelo dvouleté obléhání, obránci pomřeli hladem, když před tím zapálili všechno, co hořelo. Hrad byl obrácen v sutiny a dobyvatel, král z princeznina rodu, vydal rozkaz strhnout most, který spojoval pevninu s mořem odervaným skaliskem.



Dlouho, předlouho bušili kameníci dláty a palicemi do spár mezi kamennými bloky, rozpalovali kámen ohněm, aby jej v zápětí polévali ledovou vodou, vše bylo marné. Most se dále klenul nad propastí, na jedné straně opřen o obrovský, mořem omývaný kamenný blok, na straně druhé o útesy pobřeží, na obou bocích ozdoben reliéfem kruhu, a bude se tak klenout až do zániku světa. Neboť kamenný most a zbytky opevnění na skalisku zde byly již na úsvitu dějin, když národ, z něhož pocházela princezna i Cork, dospěl při své Velké cestě až na mořské pobřeží.

++++++

Byla sotva polovina odpoledne, když se z chodby za dveřmi princezniny komnaty ozval opilecký hlas : "Ach, kamarádi, zabloudil jsem v těchhle mizerných chodbách!" a stráže se klidnými hlasy snažily vykázat vetřelce ze zapovězených míst, ukázat mu cestu do hlavních částí hradu. Večer ještě nezačal a oni už jsou zase opilí!

Vzápětí výkřik, tupý úder, dupot těžkých okovaných bot a zvuk, jako když ze sudu vytéká s bubláním zbytek vína. Pak někdo, aniž se zdržuje odemykáním, uráží zvenku zámek na dveřích. Princezna v hrůze ustupuje co nejdál, do kouta pokoje, chce křičet, ale nemůže.

Vchází Skjold. "Jmenuji se Skjold, vznešená, a přicházím tě zachránit.

Pospěš!"

Širokou dolíčkovanou tvář má zrudlou a z těžké válečné sekery mu odkapává krev žíhaná nějakou světlounce šedou hmotou. Všímá si princeznina pohledu a otírá ostří do drahocenného přehozu na lůžku.

"Pospěš!"

Uchopí princeznu za ruku a táhne ji z komnaty. Jeden ze strážců, ten velmi mladý, leží s rozhozenými údy na zádech a chybí mu polovina obličeje. Druhý je zkroucený do klubíčka, v týle má krvavou ránu a jeho tělo se rytmicky zachvívá. Jednou, dvakrát, snad jeho smrtelné křeče potrvají navždy.

Skjold zřejmě ví, co dělá. Vleče princeznu dozadu, tam, kde už nikdo nepřebývá, kde jsou jen narychlo překlenuté základy původního sídla, sklady nepotřebných věcí, sklepení, do kterých se házou odpadky. Tam raději nikdo nechodí, zdivo se občas samo uvolňuje a padá.

Snad míří Skjold ven z hradu, na útesy, kam nikdo z hradeb nedohlédne, a tam se pokusí spustit princeznu na laně z vysoké skály do mořského příboje, kde čeká připravený člun. Snad.

Ale ne, Skjold míří dolů, do podzemí. Mezi kuchyňskými odpadky někdo předem vyhrnul cestu, jsou vidět slizké a napůl rozpadlé schody, nahoře je zborcená klenba, která se při pádu vzpříčila mezi příkrou skálu a prastarou stěnu z hrubě opracovaných kamenů.

"Opatrně, vznešená!"

Šeré vysoké prostory jsou nedostatečně osvětlené úzkými průzory, za nimi se ozývá bouření moře a křik racků. Ve vzduchu je cítit sůl, je příliv a neklidná hladina dosahuje vysoko. Z jednoho kouta odhazuje Skjold kusy dřeva, za nimi se objevuje rozžatá lampička a úzká temná chodba. "Tudy, vznešená!"

Vstoupili, Skjold strká princeznu před sebou mrňavým tunelem, ten několikrát zabočí v ostrém úhlu a pak už následuje větší prostora.

"Zdá se, že jsme v bezpečí, vznešená! "

Skjold přirazil nizoučké, dobrou ocelí obité dveře do veřejí a zajistil je závorou.

"V pořádku, i když tyhle mizerné dveře najdou, o čemž pochybuju, nepodaří se jim je vyrazit, alespoň ne do dnešního večera. V té úzké chodbě nemohou použít beranidlo, když zkusí oheň, bude je dusit kouř..."

Princezna neposlouchala jeho vývody, stála uprostřed světelného kruhu a třásla se nervovým vypětím. Blikající uhlíky čadící lampičky jen matně odkrývaly klenutou síň se stropem, na který sé dalo dosáhnout nataženou rukou. Cosi se zatřepetalo ve světle a opět odlétlo, princezna vykřikla.

"Neboj se, vznešená, to byl jen netopýr," uklidňoval ji Skjold. "Ve skalní stěně nad mořem jsou průduchy, tudy se sem dostávají."

Pak Skjold pozvedl lampičku a ukázalo se, že v maličké místnosti, částečně vysekané ve skále a částečně vyzděné z kamenných kvádrů, jsou ještě dva další otvory. Skjold vešel do těch otvorů a prozkoumával je - v jedněch veřejích visely dveře na jednom pantu, v druhých nebyly vůbec žádné.

Skjold vycenil vlčí zuby v žalostné nápodobě přátelského úsměvu: "Cork netuší, že skála pod jeho mizerným hradem je provrtaná chodbami jako červotočivá lavice!"

"Řekla bych, že to tuší," promluvila konečně i princezna. "Řekla bych, že to tuší moc dobře," snažila se rozpomenout na útržek jednoho Corkova vyprávění. O původních majitelích Corkovy skály i podzemních chodbách se mluvilo asi před týdnem pozdě v noci, Cork byl přiopilý a dělalo mu potíže vyjadřovat se srozumitelně, jeho podroušení hosté jej přerušovali a princezna byla unavená.

Byla unavená i teď, k smrti vyděšená a bolely ji kyčle, zřejmě z toho nervového vypětí. Zatřásla se a dlaněmi si zakryla nahá ramena, její jednoduché žluté šaty se rozhodně nehodily do průvanu v prostydlých chodbách.

"Je mi zima," řekla. "Proč jsi mě sem zavedl?... Chceš se snad se mnou oženit místo Corka ty sám?"

"Jsem Skjold, vznešená, odvedu tě zpátky k tvému otci. Podzemní chodby vedou pod mořským dnem daleko do vnitrozemí. V noci vyjdeme ze skály a ráno už budeš v bezpečí. Mám mapu!"

"Máš mapu? To je všechno, co máš?"

"Klid, vznešená, klid," tišil ji Skjold. Zastrčil si sekeru za opasek na záda a pak si opatrně sundal ze zad krátký plášť. Byl to dámský plášť z dobré látky a lemovaný kožešinkou, takový koketní, jaký se v zimě nosí přes teplé šaty. Na několika místech byl propíchaný ostny ze Skjoldovy kazajky a za krkem promáčený potem. Místo rukávů měl jen výřezy, ale alespoň k němu patřila kapuce, kterou si princezna přetáhla přes hlavu.

"Dala mi ho jedna dámička," broukal Skjold, "která mě onehdy pozvala na noc. Neztrať ho, vznešená, možná jí ho někdy půjdu vrátit." Byl důkladně oblečený do té kožené kazajky s ostny, kožených kalhot a těžkých okovaných bot. Přes rameno mu visela objemná brašna, po boku krátký meč. Z brašny právě vylovil hrstičku dřevěného uhlí a přisypal ji do lampičky, v blikavém světle rozbalil jakési lejstro: "Naučil jsem se to nazpaměť, ale radši se do toho budu pořád dívat."

Na pergamenu byla obkreslena část nějaké mapy. Křivolaká linka vedla z kresby Corkova hradu (poznal se podle charakteristického věžového mostu), pokračovala vyčerněným skalním masivem a ústila mezi několik jednoduše nakreslených stromečků. Ze zakreslené únikové cesty vycházelo mnoho odboček na křižovatkách a v podzemních místnostech, odbočky byly však jen naznačené, nedokončené. U většiny z nich přikreslil autor kopie magické znaky: Hada, Vlkodlaka, Pavouka, Dýku. Snažil se tak Skjolda zřejmě varovat před prozkoumáváním vedlejších chodeb.

Skjold, spokojený sám se sebou, přetékal slovy: "Tady," ukázal na náčrtek lesa, "mám několik spolehlivých mužů a dobré koně. Čeká nás patnáct nebo dvacet mil, než se tam dostaneme, tam někde je východ z podzemí. Když jsem jel k Corkovi na návštěvu prohledal jsem všechny ty mizerné stráně v těch místech. Hledal jsem východ, ale nenašel jsem ho, nejspíš je zajištěný zevnitř a maskovaný kouzlem... Ten mizerný čaroděj mi dal jen neúplnou kopii. Jenže já jsem chytřejší, než on si myslí."

"Kdo že ti dal mapu?" ptala se princezna, trebaže odpověď znala předem.

"Darkin, samozřejmě, čaroděj Darkin. Ten jistě dobře ví, proč nechce, abych navštívil tyhle prostory:" Skjold položil prst na kruh, obklopený drobnými hustými paprsky, vypadal jako slunce a zdál se přesně překreslený z původního podkladu. Uprostřed kruhu se zlomyslně šklebila umrlčí lebka.

"Jenže já, chytrý syn svého otce, se tam podívám! Je čas jít, vznešená, možná se tu Cork vyzná lépe, než si myslím, a mohl by nám vpadnout do boku touhle druhou chodbou," kývl k veřejím s vyvrácenými dvířky. Vzal princeznu za rameno, ta se otřásla pod jeho dotykem a pospíšila si do volného otvoru.

Cesta strmě klesala, chodba byla nízká, uzoučká, narychlo tesaná v rostlé skále. Skjold kráčel i v těžkých botách tiše jako šelma, neustále zdvihal čadící lampičku a opět ji spouštěl. Příkrá chodba několikrát přešla v schodiště se širokými stupni, které jako by nebyly opracované pro lidské nohy. Bylo jistě nutné sestoupit až pod mořské dno, když tunel dosáhl určité úrovně začal opět mírně stoupat. Trvalo to dlouho, velice dlouho než došli k prvnímu rozcestí.

Skjold postavil lampičku na křižovatku a vylovil z brašny hrst kousků sušeného masa. Jídlo bylo promíchané s kousky dřevěného uhlí, které princezně skřípalo mezi zuby, ale to jí vadilo méně než lahvice s vodou, z níž se jako první napil Skjold. Nohy v lehkých plesových střevíčkách ji nesnesitelně bolely.

"Cork byl jenom odbojný vévoda," řekla náhle. "Měl potíže, ale mnozí stáli na jeho straně. Pak mne unesl. Rada jej jistě vyhlásila jako škůdce a nepřítele království, jenže mne měl jako rukojmí. Teď už mě nemá ... Myslela jsem, že jsi jeho přítel?"

Skjold se chraplavě zasmál: "Nejsem Corkův poručník a on není malý chlapec. Rozhodl se sám a hrál svou hru, nemůžu za to, že ji hrál špatně! I já jsem zvolil své riziko - nevěděl jsem, zda na útěku nenajdu chodbu zatopenou mořskou vodou. Ani teď nevím, zda nám Cork není v patách, a netroufám si odhadnout, co nás čeká dál v podzemí."

Šli dál. Chodba byla znatelně širší a místy vyzděná. Princezna nechápala, proč se zde kdosi obtěžoval s prováděním zdiva, a zdálo se jí chvílemi, že za těmi cihlami slyší nářek zazděných panen. Spěchala za Skjoldem a děsilo ji občasné zavytí průvanu ve větracích šachticích.

Minuli další dvě křižovatky a na obou Skjold pečlivě zkoumal mapu. Princezna mu koukala přes rameno a snažila si vštípit nákres do paměti, bylo to těžké, protože odboček bylo hodně. Počítala kroky mezi jednotlivými uzly a porovnávala vzdálenosti s plánkem - zdálo se, že náčrt je v přesném měřítku.

"Cos dal čarodějovi za plán podzemí?" snažila se navázat s válečníkem bližší kontakt.

"Dvě stě stříbrných předem," ušklíbl se Skjold. "A ještě jsem mu upsal třetinu odměny za tvé vysvobození, vznešená, buď to, nebo mu ukázat východ z podzemních chodeb. Ten starý mizera by se moc rád dostal do skály," chechtal se tiše Skjold, "jenže si netroufal projít Corkovým hradem, tam by mu jeho kejkle nebyly nic platné. To jsem mohl jen já, Corkův starý kamarád!"

Čas v podzemí utíkal aniž by bylo možné něčím ho změřit, snad jen bolestí v princezniných utrápených nohách. Snad už venku skončil den a vyšly hvězdy. Skjold postupoval neochvějně dál podle nákresu a zdálo se, že dvě třetiny cesty už mají za sebou. Došli až do míst, v jejichž sousedství byl zakreslený onen kruh s hlavou kostlivce uvnitř.

Z jeskyňky vedlo celkem pět východů. Skjold civěl do plánku, počítal na prstech a něco si pro sebe mumlal. Princezna si sedla na provlhlou vlhkou podlahu a nedbala, že se jí šaty vyhrnuly vysoko nad kolena. Zkusila si zout střevíček - nešlo to, byl přilepený k noze zaschlou krví z prasklých puchýřů. Skjold výsměšně oznámil: "Teď se podívám do nezakreslených míst, vznešená. Půjdeš se mnou, nebo počkáš tady? Bohužel, mám jen jednu lampičku."

Ten syn zloděje (přesněji řečeno syn náčelníka městských zlodějů) cítí příležitost, uvědomila si princezna s hrůzou. Sebrala sílu k zoufalému pokusu o prosazení vlastní vůle. "Zabiješ nás oba, jestliže sejdeš z cesty. Radši bych byla s Corkem a stala se jeho ženou, Cork je alespoň šlechtic!"

Skjold na to řekl překvapivě mírně: "Ale já se s tebou nechci oženit, krasavičko. Jenom tě zachraňuju a pokud se mi to podaří, dostanu svou odměnu. Podívám se za roh a když tam nebude nic zajímavého, zase se vrátím. Odpočiň si zatím."

"Ahhh ... jdu tedy s tebou. Nemáš něco, čím by se dalo psát? Musíme si do nákresu poznačit vedlejší cesty, po kterých půjdeme."

"To je výborný nápad, vznešená. Podívám se, něco bych měl mít, ten mizerný dědek měl v pokladně i kousky olova." Skjold sáhl do torby, do rudého pološera pod lampičkou vysypal na zem hrst drobných předmětů a hledal mezi nimi. "Tady to je!"

"Počkej!" Princezna hrábla mezi mince a úlomky šperků, uchvátila velký pečetní prsten. Jeho ornament dobře znala.

"Tys zabil ... kupce Ofirka!"

"Zabil, a co na tom," zvedl Skjold udiveně oči. "Nechtěl mi půjčit těch mizerných dvě stě pro čaroděje. Ale když tě přivedu živou, zdravou a ... neporušenou, budou mi přece kromě odměny prominuty i zločiny, ne?" ujišťoval se.

"Copak ti kupec nechtěl dát peníze na mé vysvobození?"

"Chtěl, nechtěl, budu všem vykládat, že jdu pro tebe?" ohrnul Skjold pysky. "To by mi Cork na přivítanou rovnou podřízl krk! A co ti dva strážci, ty jsem měl taky ušetřit? Pěkně je poprosit, jestli by mi tě nevydali?"

"Jak můžeš srovnávat takové věci! Ti dva byli vojáci a byli za to placení. Ale kupec Ofirk byl laskavý člověk, který se v životě nedotkl zbraně. To má moje počestnost větší cenu než jeho život?"

"Cenu za tvoji počestnost určili jiní, tu sis neurčila sama," odpověděl Skjold příkře, zatímco dosypával do lampičky další kousky uhlí. "A ten, kdo má tolik peněz jako Ofirk, si nemůže myslet, že celý život vystačí s laskavostí. Já jdu, jestli chceš, pojď také."

Vešli do jedněch ze čtvera dveří, které se nabízely, avšak nikoliv do těch, jimiž vedla cesta na svobodu. Po několika desítkách kroků narazili na podobnou kavernu s několika východy. Skjold chvíli otálel, rozmýšlel, ale dál se neodvážil pokračovat. Princezna pečlivě zakreslila to rozcestí kusem olova do plánu a pak se vrátili zpátky do výchozí jeskyně.

Zkusili jiné dveře. Byly to ty pravé.

Za těmito dveřmi nebyl tunel, ledabyle ražený do skály, ale široká chodba vyložená mozaikovými dlaždicemi. Stěny sice byly z drsné skály, ale v pravidelných intervalech chodbu lemovaly hladké sloupy z nějakého světlého materiálu. Šli tou chodbou a nevšímali si odboček z ní. Rudé oko lampičky se odráželo v lesklých dlaždicích. Princezna kráčela Skjoldovi po boku a zapomněla na únavu i bolest nohou. Teď se i ona sama chtěla podívat, co je na konci té cesty.

"Pozor!"

Ve světle lampičky se kmitl přikrčený stín. Skjold přitiskl princeznu ke stěně a zastínil světlo. "Tiše, nehýbej se!"

Ticho bylo tak silné, až z něho bolely uši, ale Skjold měl trpělivost, nekonečně dlouho stál bez pohnutí a tiše dýchal otevřenými ústy, Pak náhle skočil vpřed, tiše jako útočící šelma, se sekerou v jedné a s odkrytou lampou v druhé ruce.

"... klid, vznešená. Je to jen socha."

Princezna se roztřásla hrůzou a Skjold jí stiskl dlaň, aby ji uklidnil. Nebyl to pěkný pohled. Pokroucená postava byla poskládána z částí lidského těla a těl zvířat, její kamennou pokožku protínala srpovitá žebra a konce zlomených kostí. Pokroucený obličej nebyl lidský a přecházel v dravčí zobák, jakoby vyceněný v šíleném smíchu. Skjold pomalu šel dál s lampičkou zdviženou do výšky.

Další pitvorky rozevíraly kusadla či tlamy šelem, jejich přečetné údy byly ztuhlé do oplzlých gest nebo ukazovaly na kulaté stříbřité disky, velké jako dlaň, zapuštěné do opracovaných skalních stěn. Princezně chvíli trvalo než zjistila, proč jsou ty sochy tak divné. "Nemají ... nemají lidské proporce. Nestvořil je člověk ... myslím."

Celá ta hrůza Skjolda neoslovila. Se zájmem si prohlížel pozlacené šupiny Dračích ryb a Hmyzích koček. "Zlato," hlesl. "Zdá se, že jsme na správné stopě. Tam vzadu se skrývá něco velkého."

Pak se dal do prozkoumávání stříbrných kotoučků. "Stříbro ... Podle kresby jsem si myslel, že to bude slunce, zlaté, zlaté slunce. Slyšel jsem o uctívačích měsíce, ale ti přeci sídlí na ostrovech v jižních mořích ... Co to bylo za národ, který tohle vybudoval! Cork neví, na čem jeho rod už čtyři generace sedí!"

Tentokrát byla ostražitější princezna. Slabě vykřikla a ukázala dále do chodby. Ve tmě se objevil záblesk, skvrnka narůžovělého světla.

"To je jen odlesk naší lampy," zabručel Skjold, ale přece jen uchopil princeznin plášť, natáhl ho a zastínil jím lampičku. Světlo v chodbě svítilo dál.

Skjold napřáhl sekeru a jal se ke skvrnce obezřetně přibližovat. Princezna postupovala za ním, tiskla se k jeho širokým zádům a objímala jej v pase. Skjold cítil v zátylku její horký, přerývaný dech.

Na barevné dlaždice odněkud dopadalo světlo. Nic víc, nic míň.

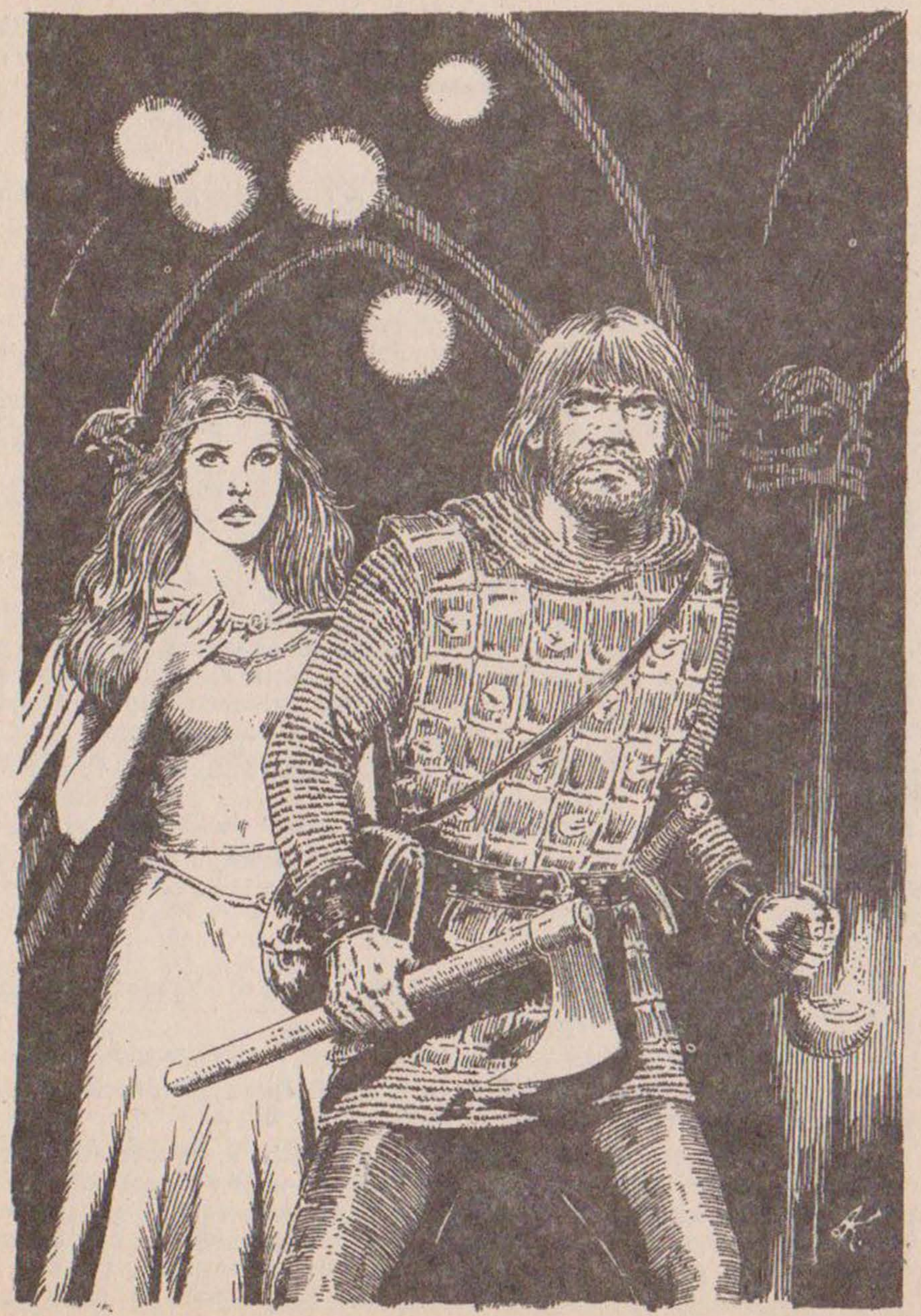
"Prasátko," vydechla princezna. Opravdu se to podobalo slunečnímu prasátku, vrženému zrcadlem na zastíněnou zeď. Skjold přejížděl nad oválnou světelnou skvrnou rukou, snažil se zjistit, odkud paprsek přichází. Něžně růžová ploška se zachvěla a začala se pomaloučku pohybovat.

"Co je to za mizerné žerty!" zavrčel Skjold, dupl do osvětleného místa a - světlo zhaslo.

"Támhle jsou další," hlesla princezna. Po podlaze, na stěnách i přes pitvorné sochy se pohybovalo zvolna několik dalších světélek, v jejich záři bylo vidět jim blízké detaily: spáry mezi dlaždicemi, skalní vrásy i vypoulené oči a vyceněné tesáky.

Skjold zastrčil sekeru za pas a tasil krátký meč. Pokusil se jednu skvrnku podebrat zespodu. Opravdu se mu to podařilo - zůstala viset na čepeli jako palačinka.

"Jsou to živí tvorové!" vykřikl Skjold a opatrně to položil na zem. Dřepl si ke skvrnce a princezna přisedla k němu. Převrátil tvorečka naznak - v jeho vlastni záři byly vidět vlnící se panožky i stíny vnitřních orgánů v plochém tělíčku. Pak se placička svinula do ruličky a když se rozvinula, byla opět bříškem na skále. Vlnila se rychle pryč z místa, kde jí kdosi ubližoval. Princezna na ni položila ruku.



Mělo to stejnou teplotu jako skála kolem, ale nebylo to tak vlhké. Hladké, pulzující. Pusť, pusť! Jako by to vysílalo signály ze své primitivní nervové soustavy. Princezna odtáhla ruku a stvořeníčko bylo volné.

"Někdo si zařídil osvětlení chodeb divným způsobem," vydechl Skjold.

"Ano," přikývla dívka.

"Kdo jen mohl postavit tyhle chodby!" vykřikl muž a ozvěna mu vrátila jeho slova, pak si je ještě přehazovala v nějaké velké prostoře opodál.

"Ontové? Obrovští zemní mravenci?" zeptal se Skjold.

"Ne, ti jsou na tmu zvyklí, ti do chodeb nepotřebují světlo."

"Pak to tedy museli vybudovat nějací dávní lidé!"

"V těchhle chodbách není nic lidského," namítla princezna.

"I mě to tak připadá," přiznal válečník. V té chvíli zapomněl na svou obvyklou obhroublost a nadutou sebejistotu. Seděli na patách a pozorovali prchající světlou skvrnku.

"Vzpomněla jsem si," řekla pak princezna. "Vzpomněla jsem si, co tehdy říkal Cork. Byli to delfíni, delfíni, kteří si nechali místo ploutví narůst ruce a nohy a vyšli na pevninu."

"Pohádky pro malé děti," řekl Skjold, ale neznělo to přesvědčivě.

"Bojovali s lidmi o pevninu, snadno vítězili, protože ovládali silná kouzla. Ale nedokázali vítězství udržet, protože neuměli odlišit pravdu od lži. Stávali se oběťmi podvodů, které by prohlédlo i malé dítě. Neuměli zabíjet ty, kteří se jim vzdali, alespoň obvykle. Ti, kteří jim slibovali poddanství, jim druhý den zasazovali zákeřné rány. Oni neměli tu dravost lidí a proto byli poraženi. Cork řekl, že původní tvrz na jeho skále byla místem posledního odporu suchozemských delfínů."

"A myslíš, že i oni vysekali do skály tyhle podzemní chodby?"

"Ano. Souhlasí to. Znamení kruhu je na věžovém mostě, na tvém plánku i ve stěnách u těch hroznych soch. Je to nějaký symbol rasy, která odešla. Skjolde -" poprvé oslovila muže jménem.

"Ano?"

"Je to zlý symbol. Tvá mapa, ty sochy kolem, musíš to cítit sám. Ta chodba nás vede k místu, kde bylo něco špatného."

"Jistě, něco zlého. Možná je to tam pořád. Nemusíš se bát, jsem s tebou."

"Jsi se mnou," zopakovala princezna a vstala. Znělo to jako přiznání podřízenosti. Bylo to přiznání podřízenosti.

Také Skjold vstal. Ohlédl se po té světelné skvrnce, která mezitím urazila vzdálenost nějakých pěti kroků. Snad si myslela, že už je v bezpečí, ale Skjold došel až k ní a znovu ji podebral čepelí. Chviličku ji pozoroval, jak visí po obou stranách meče a snaží se sklouznout, pak ji mávnutím odhodil. Rozpleskla se na stěně a jasně se rozzářila. Ze tmy se vylouply stvůry, napřahující paráty na zrůdných končetinách. Pak přes placku přeběhlo několik duhových vlnek a ona zhasla.

"Prasátko umřelo," zašeptala princezna. Znělo to zvláštně, protože při řeči vtahovala vzduch do sebe. Skjold pochopil, že tímto svým nicotným činem před princeznou definitivně ztratil tvář. Možná ho to i zamrzelo. Nicméně se zachechtal, možná až příliš hlasitě: "Jsme blízko, vznešená. Zahlédl jsem vchod do velkého sálu."

Sál byl velmi vysoký, rozlehlý, po podlaze, stěnách i po klenbě lezlo tolik skvrnek, že lampička už nebyla potřebná. Obrovská prostora byla utopena v růžovém šeru a dala se (i když s potížemi) přehlédnout z jedné strany na druhou. Vlastně se podobala mnohonásobně zvětšenému planetáriu nějakého zbohatlého astrologa s pomalu putujícími planetami a hvězdami. Někteří ze svítících tvorů dosahovali velikosti obranného štítu a jejich záře nebyla růžová, ale jasně bílá a nepříjemná, tak velikých jich však bylo jen pár.

Po obou stranách sálu vyrůstaly dvojité řady strohých sloupů, které se zrcadlily v podlaze z leštěného mramoru. Proti jedinému vchodu, kterým Skjold a princezna vešli, stál na pódiu obrovský trůn a za ním byla už jen kolmá stěna.

Ten, kdo by si chtěl na trůn pohodlně sednout, by musel být alespoň třikrát větší než mohutný Skjold. Avšak k němu vedoucí schodiště mělo normální lidské rozměry, na každém stupni seděla dvojice ještěrek, dráčků či ďasíků s rubínovýma očima.

Princezna se unaveně opřela o kamennou zárubeň, nechtělo se jí jít dál. Skjold k ní odložil nepotřebnou lampičku a čenichal v zákoutích za sloupy, přišlapoval světýlka a ta pod jeho okovanýma botama zhasínala nebo se naopak rozžínala krátkým oslňujícím světlem. "Nikdo tady nebyl už hodně roků," vykřikl.

"Prasátka pláčou," napomenula ho princezna, "dávej přece pozor!" Buď ji neslyšel, nebo nepochopil smysl jejích slov. Prohlížel sál nejprve z pravé strany, pak přešel nalevo a konečně se ráznými kroky vydal ke schodišti. Zastavil se však na prvním stupni a prohlížel si zčernalé sošky, symbolické, pojednané nepříjemným způsobem, nepodobné všemu, co vytvořil člověk. "Žáby, mloci..." Pomaličku mu docházelo, že jsou to všechno tvorové, kteří mohou žít ve vodě i na souši. Mávl mečem a uťal pařátek jednoho vodního dráčka. Kus kovu s tupým zaduněním dopadl na mramorovou desku. Skjold jej sebral a důkladně řez prohlédl. Dolíčkovaná tvář se mu roztáhla do šťastného dětského úsměvu.

"Zlato!" zaječel. "Skjold je chlapík, Skjold to dokázal!" Jako by z něj spadlo napětí celého dnešního dne. Přes sál se uklonil princezně a udělal několik neohrabaných tanečních kroků. Pak nabodl několik tvorečků na čepel meče a pozvedl nad hlavu. Jasné světlo, provázející umírání placiček, vylétlo až k vysokému stropu a odhalilo kamenné žraločí čelisti na hlavicích sloupů. Na opěradle velikého trůnu se matně zaleskl stříbrný kruh.

"Prasátka křičí!" Princezna se svezla na kolena a zakryla si dlaněmi uši.

"Dnes je Skjoldův veliký den!" volal na ni chlapík rozjařeně. "Odměnu za tebe už nebude potřebovat. Ale neboj se, líbíš se mu a tak tě nakonec propustí!"

Kdysi vyjela za slunečného odpoledne na projížďku do lesa. V jejím doprovodu byly i jiné mladé dívky a také mnoho mužů, kteří se vůči ní i jejím družkám

předháněli v lichotkách a pozornostech. Byli uprostřed lesa, když se během kratičké chvilky přihnala bouře a rozehnala celou tu veselou společnost do houštin. Princezna už nikdy nezapomněla na studený vítr s ledovou tříští, na koníka pod dámským sedlem, šílícího strachem z padajících větví. Byla sama a nikdo u ní, aby se o ni staral.

Od té chvíle věděla, že t o h l e je skutečný život. Ne teplo, slunce a lehký hovor sytých a odpočatých lidí. Ne galantní řeči a dívčí žlomyslnosti. Ale mrznoucí déšť, strach, promočené šaty a zdivočelý les všude kolem - to byl skutečný život. A také tohle byl skutečný život:

Skjoldovy krokové variace se groteskně odrážely v lesklé podlaze. Ale on už našel formu, kterou mohl vyjádřit svůj vítězný pocit. Tanec zasvěcenců kněžky Aghtí.

Je směšný a zároveň děsivý. Tanec zasvěcenců Aghtí předvádí zabíjení všeho živého v nepřátelské osadě. Je nutné pozabíjet samce, ty schopné boje i ty staré a nemohoucí. Ovšem, je třeba ubít samice. Mláďata. Domácí i symbiotická zvířata. Zatlačit onty zpátky pod kůži Světa. Zahnat delfíny tam, kam patří - do hučící vody za skalami. Bez slitování, protože slitování znamená slabost.

Skjold dupal mezi "prasátky", sekal do nich mečem, nabodával je na čepel a ječel nadšením nad duhovou hrou při jejich umírání. Mohl jich zabít tisíc a ještě tisíckrát tolik by jich zůstalo na podlaze i stěnách.

"Prasátka křičí! Neubližuj jim, válečníku, nesnesu jejich nářek! Nech je žít, prosím! Vezmi si raději mne, udělej se mnou co budeš chtít! Zastav se, prosím! Nevydržím ten křik!" Jako by po ní samotné šlapaly okované boty, jako by její tělo párala ocelová čepel.

Skjold, opilý vítězstvím, si jí nevšímá. Soustřeďuje se na precizní provádění kanonizovaných výpadů, seků a obratů, těch nejjednodušších, které slouží k ubíjení bezbranných tvorů. Princezna vyskočila, zdvihla ze země odloženou lampičku a vyběhla ze sálu.

Skjold rázem procitl z opojení, zastavil se a zaklel. "Ta mizerná mrcha, měl jsem se jí zbavit hned!" Napadlo ho hned několik možností, co by teď mohla princezna udělat, ale žádná z nich se mu nezamlouvala.

Mohla by se vrátit k Corkovi a nabídnout mu poklad v podzemí jako výkupné za sebe. Nebo se pokusí uniknout do lesa a přesvědčit čekající muže, že k inkasování odměny Skjolda nepotřebují. Ano, tahle možnost je správná, vždyť k východu ze skály už jí zbývá menší kus cesty, než zpátky k Corkovi. Cestu zná, však si Skjoldův náčrtek prohlížela tak láskyplně, že si jej musela do detailu zapamatovat. A pokud to nestihne včas, lampička zhasne a bohové buďtež princezně milostivi.

Skjold otevřel brašnu a rychle v ní hledal zásobní lampu, zápalnici a křesadlo. Zazdálo se mu, že v sále náhle zřetelně přibývá světla.

"Ty mizerné lívance si na mě přišly posvítit," zasyčel, ohlédl se -

Nad pódiem svítí jasný proužek. Ne, není to proužek, je to úseč z kruhu, uprostřed zakrytá tím obrovským trůnem. A zářící kolo stoupá výš, chvěje se,

když leze po stěně. Teprve když se jeho nejvyšší bod objeví nad opěradlem trůnu, začnou se boky opět zužovat. A svítí, svítí, svítí.

To poslední, co Skjold vidí, je bílá záře, ostrá jako dýka, která se mu přes zavřená víčka propaluje až do mozku.

++++++

Utíkala špalírem šklebících se soch, které po chvíli vystřídaly strohé sloupy. Teprve když doběhla do kaverny, ve které se Skjoldem sešla z cesty, pochopila, že nemá šanci uniknout. Skjold bude mnohem rychlejší než ona a ani na chvilku nezapochybovala, že válečník má zásobní lampu. Přesto ve slábnoucí záři žhavých uhlíků určila vchod, jímž vedla cesta ze skály. Vstoupila do něho.

Lampička zhasla. Zahodila ji tedy a rozpřáhla ruce, tunel byl tak úzký, že dlaněmi dosáhla na protilehlé stěny. Vzpomínala na Skjoldův nákres - ještě dvě křižovatky. Pokud se nesplete, pokud se neukvapí a vybere správnou trasu, bude svobodná.

Ztratila pojem o směru i o čase. Každých pět kroků se ohlížela, zda za sebou neuvidí mihotavou záři válečníkovy lampy. Ale světlo se neobjevovalo. Byla tu jen tma, tma a tma, ozvěna jejích kroků a kapání vody z vlhkých stěn. Její unavená paže sáhla do prázdna. Byla na křižovatce.

Nespěchala s určováním správné chodby. Teď už věděla, že ji Skjold nepronásleduje. Představovala si jej, jak supí chodbou a na řemeni za sebou táhne čtyři zlaté sošky. Funí, kleje, odplivuje si. Zlaté šupinky zůstávají zachycené na nerovné podlaze ... Byla klidná, byla rozvážná. Šla. Další rozcestí, to poslední. Ramenní klouby rozpažených rukou se změnily v kusy cizího těla. Bolely, jistěže bolely, ale někoho jiného.

Náraz přišel nečekaně. Hlavou a kolenem se udeřila o překážku. Chodba skončila.

Hmatala kolem sebe a nemohla najít kliku ani závoru. Opřela se o stěnu, která jí bránila v cestě, a ta povolila jejímu tlaku. Byla tak dlouho ve tmě, že ji světlo hvězd málem oslepilo.

Stála v trávě, dýchala chladný noční vzduch a kolem ní hučel vítr ve větvích stromů. Vzápětí si uvědomila, že by měla vstup do podzemí označit, ale nechtěla se vzdát ani pláště, ani střevíčků, ani jiného kusu ze svého oblečení. Klekla si tedy a namátkou uvázala několik trsů trávy na uzel. Pak vstala a brodila se temnotou noci i chladným leskem hvězd:

Potom přišla ta chvíle, ve které zaslechla klepnutí železa o kámen a slabé zafrkání - jako když kůň ve spánku přešlápne. Vydala se tím směrem. Kolem žhavých uhlíků rozházené pokrývky, ale nikde nikdo.

Zavrzání natahovaného samostřílu. "To jsem já, já, já! " vykřikla vyděšeným hláskem. Z houští vyšla vysoká postava a hodila na uhlíky náruč suchých větviček. Plameny vyšlehly a ozářily tábořiště. Mladík s dívčím obličejem poznal princeznu a poklekl chvatně na jedno koleno. "Oh ..." víc ze sebe nedokázal vypravit.

Napravo se objevil nařvaný tlouštík s holou lebkou a buldočím obličejem. "Kde je Skjold?" zeptal se hrubě, ale samostříl sklopil.

"Zůstal ... zůstal v chodbách. Opustil mne. Ale jistě přijde ..." Chvilka rozpačitého ticha.

"Hej," ozval se zezadu další hlas, "čekat na něj nebudeme, tady jde o krk. Holku máme - eh, pardon, vezmeme princeznu a ujíždíme pryč."

Nařvaný natáhl k princezně smířlivě ruku: "Dáme ti koně, vznešená, a ihned pojedeme. Tady není bezpečno. Odpoledne tě tu hledali Corkovi lidé a napadl je oddíl královských střelců. Lesem křižují tlupy ozbrojenců, Corkovi hosté se dozvěděli o tvém zmizení a část z nich se probila přes věžový most ven z hradu ..."

Vždyť oni se bojí, uvědomila si princezna. Je to jen pár vyděšených banditů, kteří mě chtějí použít jako štít! Zřetelně a se vztyčenou hlavou řekla: "Vy všichni dostanete svou odměnu, až mě dopravíte do bezpečí. Vám všem budou prominuty zločiny, které jste spáchali do této chvíle. Tak se stane i Skjoldovi, pokud přijde."

Na chviličku si vzpomněla na Skjolda. Snad by měla donutit ty muže, aby počkali do svítání a podle uzlíků na trávě se pokusili najít vchod do podzemí. Ne, rozhodla se vzápětí, Skjold sám hraje svou hru a nepotřebuje od nikoho pomáhat. "Pojedeme," řekla.

+++++

Ta zářící hromádka v podzemním sále, to je Skjold, pokrytý světélkujícími tvorečky. Omráčil se pádem, když oslepený hledal východ. Zářící kruh se lehce vlní nad obrovským křeslem. To jeho představují všechna ta znamení kruhu. Kdo ví, snad je božstvem, zosobněným měsícem, který vzývali suchozemští delfíni. Možná je narkotizačním prostředkem, protože kdo může co vědět o zrakových orgánech tvorů vyšlých z moře.

Skjold si neklade takové otázky. Probírá se z mrákot a teď i on slyší volání placiček. Volání je jednoduché a jednoznačné, protože i stvořeníčka jsou jednoduchá a jednoznačná. "Jídlo! Jídlo!" zní to volání. Další placičky se k němu plazí, seč jim síly stačí. Jejich primitivní orgány už zaznamenaly nečekaný zdroj vody a organické hmoty, mnohem vydatnější než jsou trsy řas a plísně ve spárách mezi dlaždicemi. Některé se už propracovaly košilí a přisály se k pokožce, pálí to jako dotek rozpáleného železa.

Skjold má jiné starosti než domýšlet si význam oslepujícího kola. Kdyby měl příležitost, jistě by jej napadlo, že je to prostě strážce. Vždyť je to tak snadné, stačí lidi zbavit zraku a oni už jsou prakticky mrtví. A zářící kruh se netečně vlní nad vchodem do dalších, jistě důležitějších prostor, nad vchodem, který při pohledu ze sálu zakrývá opěradlo obrovského křesla.

ilustrace Alois Křesala

Ledová bludička

Kamil Střelák

Znovu zapadl do závěje. Ani nevěděl pokolikáté. Šel už dlouho, dlouho. Od chvíle, kdy překročil ledové pásmo, nevnímal čas. Jen šel. Stále, bez přestání. Šel stále za ní. Cítil, že ho bludička vede. Cítil to. Věděl, že jde před ním. Nedokázal ale otevřít oči. Že by kvůli vichřici? Ne. To zatracené kouzlo mu to nedovolilo. Tehdy, když ji zahlédl poprvé a vykročil za ní, dostal strach a zavřel oči. Tehdy ho zachvátilo to podivné kouzlo, které mu nedovolovalo je otevřít. Dokonce se nemohl ani zastavit.

Další závěj. Chraptivě vykřikl, těžce se zvedl a dále slepě následoval svou průvodkyni. Proč ho sem vlastně vede, pomyslel si. Nikdy neslyšel, že víly, bludičky a podobná havěť žijí v ledovém pásmu.

Vichřice sílila. Znovu zapadl do závěje, ale už nedokázal vstát. Byla mu strašná zima a sil mu ubývalo víc než rychle. Konečně otevřel oči. Viděl jen sníh a led, jak se třpytil v chladném ledovém slunci. Kde je bludička, pomyslel si. Napadlo ho, že si spletla cestu a zmrzla. Neměl ale čas tuto myšlenku do hloubky rozebrat, neboť právě v tu chvíli zachroptěl a zmrznul. Sníh jej pomalu překrýval.

Že by to byl konec tohoto příběhu? Ne. Ještě ne.

Náhle nad místem, kde ležel, něco zazářilo. Objevila se krásná dívčí postava a smutně se dívala na zmrzlého muže.

"Škoda, že šel jiným směrem než já," povdychla si v duchu bludička a litovala, že nemůže mluvit lidskou řečí. Byla by ho varovala. "Chudinka, tak se bál, že si namluvil, že se nemůže zastavit ani otevřít oči. Místo za mnou šel k ledovému pásmu." Po tváři jí sklouzla slza, zmrzla však dřív, než dopadla na zem. "No nic," pomyslela si, "tomu už nepomůže nikdo, natož já." Rozhodla se zmizet dříve, než jí mráz znemožní použít teleportační schopnosti. To by asi skončila podobně jako tento mladík, který mezitím zamrzl do dokonalé ledové rakve. Sníh ho překryl a vytvořil tak jakýsi hrob. Jenže na ten mu asi nikdo nedonese květiny, ani si nepřijde zavzpomínat. Ba ani vandalové mu nepřijdou rozbít náhrobek. Škoda.

Při zpáteční cestě se bludička rozhodla, že své bludiččí řemeslo pověsí na věšák a raději se bude učit lidské řeči. Nikdy se ji nenaučila, ony bludičky přece jen nemají hlasivky. Aspoň tedy svítila lidem na cestu. No, a to je konec.

Dech draka v roce 1996!

I v příštím roce čeká Dech draka několik změn. V první řadě barevná obálka, která asi většině z vás chyběla nejvíce. Dále nová grafická úprava, která by měla zvýšit čitelnost a přehlednost. Co se obsahu týče, kromě stálých rubrik se můžete těšit na dlouho slibovanou mytologii Slovanů, Nástin drakologie, zahraniční příspěvky a několik překvapení. Budeme se také snažit o zvýšení podílu ilustrací, ale to záleží i na vás - jak jste si jistě všimli, máme několik stálých spolupracovníků, ale je jich pořád ještě málo.

Tyto změny však mají i méně příjemnou stránku - zvýšení ceny. Barevná obálka stojí poněkud více a kromě toho stále rostou ceny papíru i tiskařských služeb. Abychom tedy nebyli zaskočeni náhlým zdražením (jako o prázdninách), rozhodli jsme se tentokrát postupovat opačně, stanovit cenu s určitou rezervou a pokud bude v průběhu roku situace příznivější, vydáme 6. číslo s vyšším počtem stránek za stejnou cenu, případně během roku nějaké přílohy (bude-li situace obzvlášť příznivá, třeba i barevný plakát). Takže na tom rozhodně neproděláte.

Dech draka bude tedy v obchodech stát 29 Kč. Pokud se však rozhodnete si jej předplatit, přijde vás jedno číslo na pouhých 25 Kč, ovšem pouze zaplatíte-li předplatné do 31. ledna 1996. Po tomto datu už bude vyšší. Pro zájemce ze Slovenska činí předplatné 30 Kč.

Způsob placení: příslušnou částku uhraďte poukázkou typu A na účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200. Do kolonky Název účtu napište Dech draka. Platíte-li bankovním převodem, musíte zároveň na naši adresu zaslat objednávku se svým jménem a adresou a pro jistotu přiložit i kopii stvrzenky o zaplacení, jinak se může stát, že nebudeme vědět, kdo nám zaplatil.

Upozornění pro majitele čtenářských kont: Na předplatné Dechu draka na rok 1996 se pochopitelně nevztahuje sleva 20%.

Na shledanou v roce 1996 se těší

Vaše redakce

GenCon v Milwaukee

Martin Klíma

Na Parcon jsem přijel přímo ze Spojených států, kde jsem (mimo jiné) navštívil největší "herní" con na světě: GenCon. Letos přijelo 35 000 (slovy třicet pět tisíc) hráčů a všechny společnosti, které mají s hrami na hrdiny něco společného (a ještě fůra dalších).

GenCon organizuje americká firma TSR, vydavatel AD&D™, a taky to podle toho vypadalo. V hale o velikosti většího hangáru stál fascinující polystyrénový hrad, nad kterým vlál prapor s logem TSR.

Ve stánku fy FASA měli úžasnou konstrukci asi 2x2x2 metry, v níž hrálo asi 30 lidí 3D BattleTech. Kromě toho se dva skalní hráči rozhodli na GenConu vzít, a to právě ve stánku FASY...

Podstatou GenConu je ovšem hraní. Prodejní sál byl velký, ale 35 tisíc lidí v něm jistě nebylo. Všichni byli zalezlí v různých menších místnostech a sálech, kde hráli nejrůznější turnaje. Pozoruhodné je na tom to, že převažovaly hry, které jsou v podstatě obdobou našeho Člověče, nezlob se nebo jen o málo složitější. Soutěží a turnajů byly ovšem stovky a každý trochu jiný, takže je těžko zobecňovat.

Turnaje jsou ovšem organizovány úplně jinak, než tomu bylo na GameConu. Na začátku někdo prohlásí, že bude organizovat con (většinou to všichni vědí už dlouho před tím, protože se pořádají každý rok ve stejnou dobu). Nato se mu začnou ozývat lidé, kteří by chtěli zorganizovat nějaký turnaj v čemkoliv. Důležité údaje jsou: Jméno turnaje, o jakou hru se jedná, pro kolik je lidí a jak je obtížný. Když vyprší termín pro přihlášení turnajů, hlavní organizátor vydá katalog, ve kterém je seznam všech turnajů, a rozešle ho přihlášeným hráčům. Ti pokud možno obratem napíší, jakých turnajů se zúčastní. Přihlásit se je samozřejmě možné i přímo na conu, ale vtip je v tom, že většina turnajů je omezena zhruba na 100 lidí, takže se člověku snadno stane, že už se na něj nedostane.

Když hráč přijede na con, koupí si vstupenku (na GenCon 10 dolarů - dlužno podotknout, že to nezahrnovalo ani ubytování ani stravování, což bylo zcela v režii hráčů) a pak si kupuje "lístky" - poukázky na turnaje (na GenConu 1-3 dolary). Tyto lístky pak odevzdává organizátorům turnaje. Každý turnaj má totiž svoji cenu - vstupné. které určuje organizátor (zda hlavní nebo ten turnajový mi není úplně jasné, ale to je celkem jedno). A tím se dostáváme k tomu, proč vlastně někdo takový turnaj organizuje: hlavní organizátor mu totiž dá odměnu za každý vybraný lístek. (Ve skutečnosti je to trochu složitější, ještě v tom figurují volné vstupenky na con apod. - to teď není důležité).

Z toho, co jsem tu napsal, je vidět, že neexistuje žádné "mistrovství USA v AD&D™". Existují jen asi dvě desítky turnajů. Je pravda, že některé z nich jsou

oficiálnější než ostatní (např. pořádané přímo TSR), ale všechny mají omezenou kapacitu, takže když se přihlásíte pozdě, máte smůlu.

V tomto ohledu byl turnaj na GameConu mimořádný, protože jsme se snažili opravdu objektivně hodnotit "mistrovství" jednotlivých družin.

Vraťme se zpátky do Čech. V říjnu jsem se zúčastnil přípravné schůzky na GameCon '96, kde se diskutovalo o jeskyni pro příští rok. Znovu a znovu se nám vynořovala otázka: "Proč vlastně někdo jede na mistrovství republiky v Dračím doupěti? Jede si tam spíš zahrát nebo spíš vyhrát?" Při tom jsem si uvědomil, že jsme v mnohem obtížnější pozici než organizátoři turnajů na GenConu. Tam si totiž každý stanoví pravidla svého turnaje sám a s nikým se o nich nemusí dohadovat. Když se nikomu nelíbí, řeknou mu, že se měl přihlásit na jiný turnaj.

A tím se dostáváme k závěru tohoto článku. Byl bych rád, kdybyste nám napsali, co o tom soudíte. Rádi bychom věděli, zda by se mezi vámi našli příznivci amerického modelu: Najde se někdo, kdo by byl ochoten pořádat vlastní turnaj? Nemusí to být v Dračím doupěti, mohou to být piškvorky, BattleTech nebo třeba Call of Cthulhu. Byli byste ochotni platit zvlášť za každý turnaj? Jistě to hodně záleží na cenách - a tady nemám příliš jasnou představu; přiměřená cena vstupenky na turnaj by mi přišla 10-20 korun. Má cenu pořádat hlavní turnaj - "Mistrovství ČR v DrD"? A jestliže ano, jak má být zaměřen? Mají tam být logické hádanky, problémy řešitelné jen použitím jedné určité zvláštní schopnosti? Nebo soutěž ve vraždění skřetů? Či příležitost pro hraní postav spojená s hodnocením "divadelního" výkonu? Přemýšlejte o tom a napište nám.

převzato z časopisu Zlatý drak

Pozn. redakce: Již nyní vás můžeme pozvat na GameCon '96 (podrobné informace najdete v čísle 1/96), který se bude konat opět v Olomouci, a to 11.-14.7.1996. Z amerického modelu jsme přejali myšlenku plateb za jednotlivé turnaje, především proto, že jich bude více a budou lépe materiálně zajištěny (takže proč by měli např. účastníci turnaje v Talismanu doplácet na materiály pro turnaj v BattleTechu). Čekají vás i další změny, převážně k lepšímu.

Autorská předmluva: Konečně nastal ten čas, kdy se člověk rozhodne vystoupit z ilegality a oznámit světu, že žije a hlásí se o své místo na slunci, které mu po právu náleží. Neboť tím jsem já, kdo jako nejmenovaný druh prochází většinou reportáží Martina Kučery a je jen zahrnut do množného čísla. Někteří z vás už možná tuší, o kom je řeč. Tímto tónem za svá práva bojuje ta lepší polovina lidstva. Ano, jsem ta, na jejíž poste restante se posílaly přihlášky na Gamecon '95; tedy ta, jíž někteří psali, že nechápou, jak mistrovství v DrD může pořádat holka. Jak vidíte, může, a protože jsem si s touto akcí užila své, rozhodla jsem se vám přiblížit několik momentů z její přípravy i samotného konání. A tak jsem pro další pokolení sepsala:

13 rad, jak bezchybně uspořádat naprosto skvělou Akci

Ukázáno na praktických příkladech Gameconu '95

(Dle zkušeností z přednášek, že sebekrásnější matematický pojem se bez příkladu nedá pochopit.)

Vysvětlení k užívaným zkratkám:

Akce = *Gamecon '95*

MKU, *též jen* Martin = *Martin Kučera, moje drahá polovička (budoucí) a polovina organizačního štábu v Olomouci.*

MKL = *Martin Klíma, autor Dračího doupěte a organizátor Gameconu z Prahy, zástupce nakladatelství Altar.*

RŘ = *Rosťa Řeha, společník MKU ve sdružení Dech draka.*

já = *nikde nejmenovaná Jana Ulrová, polovina organizačního štábu v Olomouci.*

Rada 1. Musíte se rozhodnout, že vůbec něco uspořádáte.

Příklad 1. 3.září - Po totálním krachu mistrovství republiky v Dračím doupěti na Bohemiaconu v Ústí nad Labem se nezávisle na sobě MKU a RŘ rozhodli uspořádat to příští sami.

Rada 2. Někdo musí organizátory přesvědčit, že akce má smysl.

Příklad 2. Někdy do půlky listopadu, možná i později nebylo ještě zdaleka jisté, zda příští mistrovství vůbec zorganizujeme. Posléze jsem MKU konečně donutila k tomu, aby se začal starat o to, kde se bude Akce konat. Měli jsme štěstí, neboť jsme se setkali s velice ochotnou ředitelkou místního DDM, která něco o DrD věděla již od svého známého, ředitele jiného DDM, a vyšla nám všemožně vstříc. (Později se ukázalo, že v oblasti shánění budovy jsme měli více štěstí, než rozumu.)

Rada 3. Chcete-li sehnat sponzora, sežeňte si ho včas.

Příklad 3. Asi v půlce prosince jsme začali přemýšlet o tom, že by nějaký ten milión na pořádání akce ani počítačová síť nebyly špatné, a tak jsme podnikli celkem tři pokusy z někoho něco vydyndat:

1. Jednomu bankovnímu ústavu jsém nabídli možnost reklamy za (číslice cenzurována)000 Kč. Ani na nás neobětoval 3Kč na známku.

2. Místní počítačovou firmu jsme požádali o zapůjčení počítače. Po několikaměsíčním čekání jsme se šli pozeptat, jak to vypadá s naší žádostí, a dozvěděli jme se, že nemají zájem.

3. Jednu z místních kopírek jsme požádali o bezplatné kopírování materiálů. Bohužel centrum firmy rozhodlo, že letos místo sponzoringu dá peníze na prezentační akci firmy v zahraničí, ale alespoň místní šéf nám později dal nezanedbatelnou množstevní slevu.

Rada 4. Vymyslete si rozumné místo, kam si necháte posílat poštu.

Příklad 4. My jsme si jedno takové místo vymysleli - byla to pošta, kterou máme s Martinem na cestě do školy - a rozhodli se, že se budou přihlášky posílat na moje jméno - na Martinovo se posílají objednávky na Dungeon Editor. Ale ouha, tato pošta procházela od března do května přestavbou a poste restante se na ní vybíralo jen od sedmi do devíti ráno. No, a když máte školu na druhém konci města a cesta do ní trvá půl hodiny, je každá minuta spánku ráno dobrá a najednou jich musíte obětovat deset...

Rada 5. Stanovte si vhodný termín.

Příklad 5. Martin někdy na přelomu roku vymyslel termín Akce - vzal si do ruky kalendář a našel první prázdninový termín obsahující čtvrtek - a termín 6.-9.7. byl stanoven.

Příklad 5a. Tehdy vypadal velice hezky, ale v praxi se ukázal jako nerozumný, protože zapadal do zkouškového období jedné poloviny hlavního organizačního štábu, konkrétně tedy mého. A zkuste se připravovat na zkoušku z ne úplně triviálního předmětu, když pořád myslíte na to, jak to bude příští týden vypadat, co všechno je ještě nezařízeno, co vybouchne, co ... Nakonec se to sice zvládlo, ale dodnes nevím pořádně jak.

Příklad 5b. Taky jsme se jeden den překrývali s mezinárodním mistrovstvím v orientačním běhu a sdílet den budovu s někým jiným se nedá popsat, to se musí zažít.

Příklad 5c. I to, že akce začínala druhý den volna uprostřed týdne nebylo příjemné, komplikovalo to nejen stravování, ale i prezenci, neboť výpis z účtu za červen jsme obdrželi až v pátek, druhý den akce.

Rada 6. Vymyslete včas název akce.

Příklad 6. Byl týden před tím, než se Dech draka 1/95 dával do tiskárny a letní Akce ještě stále neměla jméno. Po pravdě řečeno, já jsem ji už od konce

roku 1994 soukromě nazývala "Hurácon". Myslím, že za těchto okolností mě zcela chápete. Con je zkratka anglického convention a mezi scifisty se používá pro název všech jejich akcí a hurá - to je zkrácení "Hurá, bude akce" a odtud Huráakce, přesněji Hurácon. Ale vraťme se do té doby. Mezi MKU a MKL proběhne spousta informací po telefonních linkách. MKL navrhuje název Mart Con - to od toho, že jej pořádají dva Martinové (vidíte tu diskriminaci!), odněkud se objeví název GameCon; nikomu se moc nelíbí, je už celý anglický, včetně výslovnosti, ale pořád se jedná o setkání hráčů her v Olomouci - v té době je už totiž jasné, že jen samotné Dračí doupě celý program nevyplní. Nakonec ale nikdo lepší název nevymyslí a tak se jako jeden z posledních údajů na pozvánku na akci dopisuje její název.

Rada 7. Připravte si peníze na doplatky.

Příklad 7. Tato rada je zvláště aktuální tehdy, když České pošty zvyšují tarify, což loni podnikly jako aprílový žertík, který bohužel vzalo všechno obyvatelstvo vážně a České pošty se od té doby nechtějí blamovat a tak za dopisy, na kterých místo 3.60 Kč známky je jen 3.00 Kč doplácí adresát 1.20 Kč. Pravda, nás to nezlikvidovalo, ale taky jsme několik doplatků museli zaplatit.

Rada 8. Včas stanovte definitivnější program.

Příklad 8. V našem případě to především znamenalo vymyslet soutěžní jeskyně. Jejich první verzi vymyslel MKU, na srazu PJ mu z nich nezůstal na kameni kámen; přesněji řečeno některá místa zůstala, několikrát se změnil hlavní příběh, zdůvodňovalo se, proč má družina pomáhat jednomu z bratrů, jak určuje scénář, až se po několika šílených teoriích o nevlastních, unesených bratrech ap. vymyslelo poměrně jednoduché a logické zdůvodnění pro hrdiny bojující za nastolení trvalého řádu dobra nad světem. MKL vymyslel drahokamovou teorii, Agupi sepsal nádherný deník (který RŘ posléze pro účely mistrovství vytiskl krásně nečitelným písmem) a dobrodružství se začalo rýsovat.

Rada 9. Sežeňte si organizaci, která vám dodá jídlo.

Příklad 9. Neprozřetelně jsme v přihlášce slíbili, že zajistíme obědy za přiměřenou cenu, a tak se muselo vymyslet, kde se objednají. A zažili jsme první příklady české tržní ekonomiky poloviny let devadesátých. V univerzitní menze od prázdnin přecházejí na "tržní" principy, takže by nás i jednoduchý oběd nevyšel pod 40 Kč. V jednom místním podniku vlastnícím nejméně dvě jídelny se odmítali i při sto porcích bavit o slevách, ale nakonec se na nás usmálo štěstí v jedné jídelně nedaleko, s nejen příjemným vlastníkem, ale i cenami, sortimentem a kvalitou jídla.

Rada 10. Zajistěte rozumné ubytování.

Příklad 10. Účastníkům jsme nabídli i ubytování na koleji. Bohužel jen těm movitějším, protože správa kolejí nám odmítla dát jakoukoliv slevu, jen a pouze

studentům VŠ, ale už ne SŠ. To, že až napotřetí jsem z ubytovací komise dostala, na kterých kolejích je možnost ubytování a za kolik, už nemíním komentovat, snad dodám jen to, že za 90 Kč mohl člověk přespat na třílůžkovém pokoji s veškerým sociálním zařízením na chodbě (společným pro celé patro).

Rada 11. Vyberte si vhodný typ peněžního účtu.

Příklad 11. My jsme si v mladické nerozvážnosti zvolili účet s ne zrovna jednoduchým číslem, výsledkem čehož bylo mnoho nedošlých plateb, např. na účet s neexistujícím názvem Gamecon '95, ale i na účty neexistující z mnohých jiných důvodů. Také jsme zjistili, že složenky typu A patří do trochu jiné doby, neboť je tam největší prostor věnován kolonce jméno, která nemá dnes u většiny bank uplatnění. Rovněž je zcela zbytečná kolonka název banky, neboť ten je identifikován čtyřciferným kódem. Zato na to nejdůležitější, tedy číslo účtu je vyhrazena uzoučká nudlička.

Rada 12. Zajistěte si účastníky s krasopisem.

Příklad 12. Databázi přihlášených účastníků jsem stvořila, do počítače přepisovala a zpracovávala já a tak o tomto problému vím svoje. Některé z přihlášek se nedaly přečíst, některé byly neúplné a kupodivu i někteří dospělejší účastníci neuvedli PSČ svého města či vesnice. Zlatým hřebem byli lidé, kteří neuvedli svoji ulici, a nebýt kamarádů z téhož města, nevím, jak by se k nim dostaly informace o akci.

Rada 13. Sežeňte si dost lidí.

Příklad 13. Tohle se ukázalo asi jako největší slabina celé akce. Prezence by se docela zvládla, kdyby většina účastníků nebyla v areálu DDM již kolem poledne, i když prezence byla stanovena od čtyř. Jelikož celé nejvyšší organizační vedení, tj. MKL, MKU a já, na poslední chvíli něco připravovalo mimo areál a prezence bez nás začít nemohla, vrátili jsme se okolo čtvrté do vpravdě bojové nálady - ta bohužel byla namířena především proti organizátorům. A pak to vypuklo - díky neúnavné pomoci paní ředitelky DDM proudily do prezence pomalu malé hloučky (jinak by se na nás všichni sesypali) a ty byly postupně odbavovány. Později se také ukázalo, jaká ohromná zábava je pozorovat některé jedince, kteří měli dělat PJ, když jsou přiděleni k vaření večeří. Oni ti Pánové jeskyně, když nevedli družinky vstříc radostným zítřkům, prováděli mnoho jiných záslužných prací, mimo zmíněných večeří i vydávali snídaně a ještě se občas kupodivu byli schopni bavit i o jiných věcech, než je Dračí doupě, ale dost dobře nechápu, kde na to brali energii. I když všichni organizátoři dělali za několik, přesto nikdo nezvládal takové maličkosti, jako novelizovat začátky akcí a informovat o čemkoliv informacíchtivé účastníky. Byla to skutečně šílená akce, bude-li nám osud přát, příští rok v červenci se dočkáte opakování, snad již bez letošních chyb, ale zato s čerstvými organizátory, kteří budou ti správní sekáči, a jen tak se nezakecají.

Jana Uhrová

Veselé příhody z GameConu

Motto: Co myslíte, že se stane, zhasne-li družina světlo před místností s odpadní jímkou a s bojovým výkřikem vtrhne dovnitř?

Slunce se pomalu vyhouplo na oblohu a první paprsky vnikly do jeskyňky, kde se právě se skřípěním odvalil balvan a z mračna prachu se vyloupla skupinka, no asi dobrodruhů, kdo jiný by také prolézal po nocích jeskyně, že. V tu chvíli ovšem nabraly události rychlý spád. Prach se ještě ani nestihl usadit, když se jeskyňkou rozlehl výkřik plný překvapení: "Jé, naše koně tu zůstaly, nikdo nám je neukrad." "Však nám je taky hlídali." "No vidíš, dobrý lidi ještě nevymřeli. Já ti to pořád říkám." "No, teda já se nechci hádat, ale ti psi vypadaj nějak divně."

Reakce na poslední větu byla okamžitá a ovšem také značně hlasitá. Naše skupinka kolem sebe začala odhazovat vaky, které vypadaly přeplněně a které při dopadu vydávaly zvuky, jako když se v kamenolomu láme kámen. "Já vám to říkal, že si s sebou ty pitomý diamanty brát nemáte, že budou překážet," glosoval počínání ostatních vysoký muž zachumlaný v černém plášti pokrytém různými okultními symboly. V tu chvíli se již celá prostora zaplnila chumlem tvořeným zčásti skupinkou a zčásti psy, pardon vlky. "Zabijte toho chlapa tamhle, ten je vede," pokřikoval po ostatních chlapík v zeleném obleku, který právě jediným několikatosekem rozčtvrtil svého vlka. Jeho věta ovšem vyzněla zcela naprázdno, neboť do žalostných zbytků onoho nešťastníka bušil kroll svým kyjem, dále do něj šťourali meči všichni ostatní, kdo meč měli, a z toho, co zbylo, stoupal dým. "Tomu já říkat čistá práce," zachraptěl hrdelním hlasem kroll, a setřel si zbytky z kyje. "Asi se o nás někdo zajímá, já bych vyrazil," pronesl hlubokomyslným hlasem chlapík, který před pouhou chvílí připomínal dynamo. A tak nasedli na své koně a poníky a vydali se na cestu.

První jel chodec Lendir, který nesl v ruce velký kus červené látky, to aby se ostatním v lese neztratil, protože jeho oděv byl tomuto prostředí dokonale přizpůsoben. Když jste se na něj totiž dívali déle, připomínal jelena tak dokonale, že se ho každou chvíli pokoušel někdo ulovit. V těsném závěsu ho následoval kroll Stoupa, jehož obrovský kyj ho při každém kroku bouchal do ledvin, neboť ho měl podle obrázku z jakési knihy zavěšen na zádech. Vedle něho jel barbar Marvin, jenž ve skvostně naleštěném brnění a se svým velice dlouhým mečem vypadal jako skutečný hrdina. Za touto dvojicí jela na svých koních jako vejce vejci si podobná dvojice. Oba totiž měli tmavé pláště, na kterých se občas objevil nějaký ten magický symbol, a oba měli jedinou zbraň, a sice okovanou hůl. Byli to kouzelníci. První z nich se jmenoval Gildarion a byl elfským mágem, jeho společník Jarvel byl člověk a navíc čaroděj. Průvod uzavírali dvě postavičky menšího vzrůstu, a sice hobit lupič Kulda a kudůk pyrofor Balů. V tomto pořadí se řítili probouzejícím se lesem, až bláto odstřikovalo od kopyt jejich koní. Po hodině usilovné jízdy však Gildarion hlasitě vykřikl: "Stát!" A všichni jako jeden muž zastavili. "Co se děje?" zeptal se Jarvel, který se jako jediný nebál na mága promluvit. "Kam vlastně jedeme?" zněla jeho odpověď. "To je pravda, kam?" "No, jedeme od Qualinovy jeskyně," řekl nesměle Lendir. "Takže nikdo z vás

neví, kam jedeme," vyštěkl mág. "Já si myslím, že by bylo nejlepší pár slovy shrnout, zhodnotit a tak, co myslíš Gildarione?" vložil se do debaty Marvin. "No, já nevím, asi po nás budou pátrat vojáci, bych teda já řek, takže bych se jim vyhnul a nějak nenápadně dojel na ostrov," zajíkavě ze sebe vymáčkl Lendir, a z mágova pohledu na něm vyrážely kapičky potu. "Já bych to vzal do nejbližší vesnice pro jídlo, protože už mám hlad, a pak nejkratší cestou přes hranice, tam nás hledat nebudou." "Kdo to řekl?" zahřměl Gildarion. "Já," přiznal se ostýchavě Kulda. "No vidíte, hobit a myslí mu to. Tak jedem." A jeli.

Po půldenní jízdě divočinou se před našimi hrdiny objevila cesta, neklamná to známka toho, že vesnice je nedaleko. A skutečně, po necelé míli jízdy se před jejich zraky objevila brána do vesnice. Hned za branou se nalézala hospoda, U zlomené podkovy stálo na vývěsním štítě. "Jdeme," vykřikl jásavě Kulda a vtrhl dovnitř. "Zvířata musí zůstat venku," prohlásil hostinský, který právě do korbele čepoval pivo. "Ale to je v pořádku, hospodo. Lendire, sundej si plášť." "Přejete si?" otázal se hostinský, jak už to v hospodě chodí. "Devět piv," objednal okamžitě Kulda, "a taky něco k jídlu, divočáka byste neměl?" "Samozřejmě, panstvo." "Tak dva, jeden pro Stoupu a nám už bude jeden stačit." Družinka se rozsadila kolem dubového stolu a po chvíli čekání byla obsloužena. Další půlhodinu bylo slyšet pouze mlaskání, prskání, krkání a kdoví, co ještě. "Tak teď bysme si dali ještě tak třicetkrát železnou zásobu, aby bylo něco na cestu, a to by bylo asi všechno, zaplatíme." "Samozřejmě, pánové, tak to dělá rovných pětadvacet zlatých." Balů hrábl do svého sáčku a hodil hostinskému zelený kámen velikosti menšího vejce. "Drobný si nech." Hostinský ihned podrobil kámen podrobnému průzkumu. "Ale pánové, já se obávám, že tento kamínek je zcela bezcenný." "Co, ty nechtít náš drahokam?" zavrčel Stoupa a s výhružným výrazem se hrnul dopředu. Hostinský tleskl a v tu chvíli se otevřená okna zježila namířenými kušemi. "Tak a teď bych rád dostal to, co mi patří." Družina tedy vysázela na stůl dvacet pět zlatých a pomalu vycouvala z hostince. Před ním je obklopilo srocení vesničanů, z nichž někteří nesli vidle, jiní cepy a ti majetnější měli stále na naše hrdiny namířené kuše. "No, přátelé, já bych hned vše neřešil násilím. Po...podívejte se, my vám tady pěkně necháme tyhle pytle, co jsou plný drahokamů, a vy nás necháte odejít," vykoktal ze sebe Jarvel, bledší než obvykle. Odpovědí mu bylo výhružné mlčení. Družinka tedy pomalu nasedla na koně a zamířila směrem z vesnice sledována pozornými zraky vesničanů. "A co ty pytle?" zaznělo z davu. "Ale samozřejmě," a na chvíli se každý člen družiny proměnil v oslíčka otřes se. "Zdrháme." A tak zdrhali.

Byl už večer, když se před nimi objevila státní hranice. Ale nebyla tam sama, spolu s ní na naše hrdiny čekala skupinka deseti ozbrojenců. Další vývoj se odehrál podle starého známého scénáře. Ani byste nevěřili, co udělá s chlapíkem na koni pořádná rána obouručním kyjem přes hlavu. Po deseti minutách bylo po všem. Vzadu sice Stoupa hučel cosi o zbabělcích, kteří utíkají bez boje a u toho si ze svého kyje oškrabával čerstvé nečistoty, ale družina už se věnovala úplně jiným věcem, a sice chytání koní těch ozbrojenců, kteří dost odvahy měli. Kouzelníci se zatím radili o dalším postupu. "Dál jet nemůžeme, už o nás vědí. Ti, co zdrhli, o nás určitě dají vědět," prohlásil Gildarion. "Pojedeme přes hory, to je překvapí," rozhodl Jarvel, "koní máme dost, budeme je střídat. A znevidi-

telníme se, tak nás nenajdou vůbec." "Skvělá myšlenka, Jarvele, ale co uděláme s náhradními koňmi?" zeptal se zvědavě Lendir, který právě přiváděl posledního koně. "Ty zneviditelníme taky," odpověděl briskně Jarvel. A jak řekli, tak udělali. Sice nějakou chvíli trvalo, než svázali koně do kruhu o poloměru 4 sáhy a chvíli zabralo, než je zase našli, ale nakonec vyrazili k horám.

Hory překonali až překvapivě snadno. Pravda, semtam ležela na cestě koňská mrtvola, ale stejně nebyla vidět, tak to bylo jedno. Jedinou nepříjemností bylo, že je opět sledovali ozbrojenci, a tentokrát jich bylo dost na to, aby mohli být odvážní. Vzdálenost mezi našimi hrdiny a pronásledovateli se neustále zkracovala. Naši hrdinové byli opět v nebezpečí. Znova museli dát hlavy dohromady a použít nějaký zbrusu nový a neotřelý trik. "Stát!" vykřikl na ostatní Gildarion. "Něco musíme, udělat, jinak nás chytnou." Jak jste již určitě sami poznali, Gildarion byl z družiny nejchytřejší *(pozn. překladatele - Int 19)* a byl mazaný jako liška. "Správně, zatlučeme je!" radoval se Stoupa z vývoje událostí a pohupoval svým kyjem v levé ruce. "Nic takového dělat nebudeme, místo toho jsem vymyslel něco jistějšího, co je zadrží a zároveň nás to neprozradí," usadil krolla odměřeně mág. "A co?" ozývaly se kolem něho vzrušené otázky. "Zapálíme les!" "Skvělý nápad!" zařval Lendir a už kolem sebe vrhal zapálené pochodně a rozléval své zásoby oleje. Stejně tak si počínali i ostatní a kouzelníci je v díle magicky podporovali. Asi po jedné minutě plála oblast o rozloze několika hektarů a živel se dál rozrůstal. "Tak to bychom měli," zamnul si ruce Gildarion. "Teď všichni za mnou. Ale nenápadně!"

Ujížděli dlouho do noci, až dojeli na kopec, odkud před s sebou mohli tušit brány spícího města. "Tady přespíme, ať jsme ráno čerství." Ráno je probudil čilý dopravní ruch. No nic, pojedeme dál, řekli si a nemytí a bez snídaně vyrazili dále, vědomi si důležitosti svého poslání.

Cestou se vyhnuli menší armádě, která mířila směrem k obrovskému sloupu kouře, jenž se zvedal za jejich zády, a poměrně nikým nevyrušováni dojeli kolem poledne až k přístavu. Asi dvacet metrů před městskými hradbami se zastavili. "Neviditelný tam nemůžeme," trefně poznamenal Marvel. "To je dobrý, já nás odčaruju," uklidnil ho Jarvel. "Ale na těch koních jsme moc nápadní, jsou příliš uhnaní," zakřičel na ostatní Gildarion. "A co s nimi podle tebe máme dělat?" zeptal se ho v návalu řečnického vzrušení Balů. "Pustíme je, to je jednoduché," zněla odpověď. A několik desítek lidí, z nichž necelá třetina byla tvořena strážemi, se stalo svědky úkazu, který by si dnes vysloužil zařazení do kategorie UFO, i když možná bez F. Kousek před nimi se totiž z ničeho vynořila skupina sedmi postav na koních, které pomalu sesedly, poplácaly koně po zadních částech a poklidně hlavní branou vkráčely do města. Vojenské mašinérii chvíli trvalo, než se vzpamatovala z utrpěného šoku, ale tím rychleji jednala, když se tak stalo. Našim hrdinům brzo začalo být horko, jak se řetěz stráží kolem nich začal stahovat. "Kamarádi, co budeme dělat?" zneklidněně se na ostatní obrátil Kulda. "Gildarione, udělej něco." "Klid, kamarádi, já tady udělám tmu, v tý se schováme," tišil ostatní Jarvel. A vskutku, za chvíli nikdo nic neviděl. Škoda, že v té době nikdo nepřelétával nad městem, mohl by být obdivovatelem velmi nezvyklého jevu. Na náměstí totiž asi stovka stráží obkličovala polokouli temnoty s poloměrem asi pět metrů. Ale vraťme se k našim hrdinům. Ti již vědí, že

něco není tak, jak má být. "Jak ale teď utečem, já ani nevím kam," plakal Kulda a držel se za ruku nejbližší větší postavy. "Kušuj, přemýšlím," utrhl se na něho Gildarion, což ostatní poznali dle jeho charakteristického hlasu. Po chvíli se v temnotě zablesklo. "Co...Co to bylo?" vyděšeně ze sebe vykoktal Jarvel. "Přátelé, mám nápad. Odhyperprostorujeme se odtud." A jak řekl, tak udělali.

Konečně stáli na přístavním molu a prohlíželi si lodě před sebou. "Tak a teď se musíme nějak nenápadně a spolehlivě dostat na ostrov." poznamenal jakoby pro sebe Gildarion a jal se rozhlížet po zdejších lodích. Tu bárku ne, tu rybářskou veslici ne, tu kocábku taky ne, ještě bych se utopil, ten člun ne, tu ne, tu taky ne, tu galéru ... "Ha mám to, ta galéra je akorát pro nás. Jdeme," pronesl směrem k ostatním a pomalu vykročil směrem ke galéře. "Hej, kapitáne, kolik chcete za pronájem své lodi na den?" "Pakatel pánové, pouhých sto zlatých." "Bereme to," rozhodl Gildarion za všechny. A tak se nalodili.

"Hele, Gildarione, ten kapitán je nějakej divnej," soukal ze sebe Lendir pod mágovým rentgenovým pohledem. "Pořád se na nás tak divně kouká, ale kdybysme se ho zbavili, tak máme loď my a nikdo nás nemůže udat." "Skvělý nápad," pochválil Lendira Gildarion. "Kapitáne, mohl byste na chvíli?" V další minutě pak bylo jediným zvukem hlasité šplouchnutí. "Co se stalo?" zavolal na kapitána jeho první důstojník. "Ale nic, asi nějaká velká ryba," odtušil mu kapitán, vlastně Gildarion, který se v něj bleskově proměnil, a dodal: "Měli bychom vyrazit, mužstvo začíná být nějaké nervózní." "Ano pane. Udejte směr." "Támhle, támhle k té velké bóji!"

A naši hrdinové šťastně vyrazili vstříc dalším dobrodružstvím.

Ferda

V hlavní roli kroll

Pohleďme na širý svět, co nám dnes přichystal. Na jihu tropická bouře, na severu ledová bouře, na východě se bouře teprve chystá a na západě se mezi zalesněnými kopci a pahorky klikatí cesta. Prašná a málo používaná, ale přece cesta. A po ní se trmácí skupinka prapodivných postaviček. Je jich sedmero, ale celých šest sedmin tohoto hloučku nestojí za nic. Jediné, co si zaslouží naši pozornost, je kroll. Tedy spíše Kroll, jak to dokazuje svou více než dvoumetrovou postavou, zavalitým trupem, svalnatýma lopatama a lehce tupým pohledem upřeným na hřívu svého koně. Nezazlívejme mu to však, je na koni poprvé v životě. Abychom nebyli nařknuti z diskriminace méně odolných postav, věnujme větu i ostatním kreaturám v družině. Všichni lidé, elfové, trpaslíci, barbaři i kudůci, nemluvě ani o hobitech, tvořící zbytek výpravy, cestují rovněž na koních a jejich sveřepý a zachmuřený výraz napovídá, že to není výprava ledasjaká. Psssssst. Nemělo by se to říkat moc nahlas, ale jedou hledat Dorrin. (Co myslíte, přátelé, naleznou ho? ...nenaleznou.) Ne tak náš milý hrdina Kroll, který dosud nepochopil ani kam jede, natož proč tam jede. Tudíž je (zatím) paradoxně nejlehčím členem celé skupiny vyjma mezka, na němž se trmácí nešťastný hobit. Zanechejme tedy postavy na cestě, neboť cestovat budou ještě dlouho. *...pauza na malého šlofíka...*

Dech draka

Dračí doupě

Do Vlčí hrobky

finálové dobrodružství pro Turnaj v DrD na Bohemiaconu '95

jeskyně

9.

Vysvětlivky

Text psaný pro PJ je psán tučným písmem.
Text psaný pro hráče je psán kurzívou.

Jakmile družina vstoupí do krypty, objeví se vedle ní malá kulička zářící jasným bílým oslňujícím světlem. Tato kulička bude postavy následovat celou hru. Kdokoliv do ní pohlédne, je na dvě kola oslepen (past Odl~15~nic/oslepení).

Hráči nemusí používat lucernu, světlo kuličky ozáří prostor kolem do vzdálenosti 12 sáhů.

Kulička pohlcuje veškerá kouzla týkající se přemisťování se hyperprostorem a otevírání zámků (mimo Zaklep), dále Levitace, Leť, Oko, Oživ neživého, Zmiz, Beranidlo, Rozptyl kouzla a kouzla působící na psychiku (i ze strany nestvůr). Pohlcení je provázeno optickým efektem, který jasně vypovídá o tom, co se právě stalo. Dále zabraňuje rozdělání ohně uvnitř krypty (pouze družině).

Kuličku nelze žádným způsobem zničit, ani se jí zbavit jiným způsobem, než probudit Dolbiralda nebo opustit kryptu.

Jakékoliv pokusy o částečnou či úplnou destrukci objektu budou neúčinné, protože budova je z neznámého odolného materiálu chráněného Dolbiraldovým kouzlem. Ze stejného důvodu nepochodí s kouzlem Dveřník apod. (Netýká se vyrážení neklíčových dveří.)

Pokud hráči opustí kryptu a vrátí se, naleznou ji ve stejném stavu, v jakém ji opustili.

Hodnocení

Na prvním místě se hodnotí úspěšnost, pokud na tom bude s úspěšností více družin stejně, rozhodne délka hracího času (+ čas trestný, např. +20 minut za každých 8 hodin spánku postav. Dále se jedná o čas ztracený v místnosti D2 - váhy).

Pokud budou i tak dvě (či více) družiny v relaci 10 minut, rozhodnou zkušenosti. Budou-li i zkušenosti stejné, rozhodne přesný čas.

Jestliže ani tak nebude možno rozhodnout o pořadí (do 3. místa), jedná se u sporných družin o remízu.

Nutnou podmínkou k umístění je splnit alespoň herní minimum, o němž má přehlad PJ. To znamená uhodnout alespoň vstupní hádanku (dlaždice u vchodu).

Úspěšnost:

1) Hráčům se podařilo probudit Dolbiralda a družina zůstala kompletní.
2) Hráčům se podařilo probudit čaroděje, ale mají ztráty (čím víc, tím hůř).
3) Hráči došli až k síni N2, ale neprobudili čaroděje (pořadí podle ztrát).
4) Podle počtu nalezených klíčů.
5) Podle počtu použitých klíčů.
6) Podle počtu nalezených indicií.
7) Podle ztrát.

Legenda

Brzy ráno jste vyjeli do nedalekého Barůckého království, abyste tam výhodně prodali klenoty z minulého dobrodružství. Na cestě vás však přepadla hrozná bouře a tak jste rychle zamířili k nedalekému hostinci.

Vešli jste dovnitř a objednali si něco k jídlu a pití. Pak jste se porozhlédli po místnosti. Vypadá to tu nějak podivně. Krčma zeje prázdnotou, jen u vedlejšího stolu sedí dva pocestní a na nedaleké lavici leží hubený stařík. Již dříve jste se tu několikrát zastavili, ale vždy tu bylo plno.

Hostinský si všiml vašich pohledů a trochu rozpačitě se s vámi dal do hovoru: "Je tu prázdno. Obchody jdou mizerně. V kraji je spousta problémů. Nedávno sem totiž vtrhli dva velikánští obři, větší, než dosud kdo viděl. Začali požírat lidi. Přijelo sem mnoho bojovníků, aby obry zabili. Pak se ale ukázalo, že jim žádná zbraň neublíží a kouzla mají jen pramalý účinek. Lidé se bojí vycházet z domu. Kéž-by byla nějaká možnost, jak se obrů zbavit."

Nato se za vámi ozvalo: "Čaroděj Dolbirald by si s nimi poradil." Ohlédli jste se a spatřili vstávat staříka, který dosud ležel na lavici. Promluvil na vás: "Vy jste cizinci, asi nevíte, kdo to je. Já vám to řeknu. Před dávnými časy stál na hoře Ngrveng (v Opuštěných horách) mohutný hrad. V něm žil elf Dolbirald - mocný čaroděj. Často chodil po kraji, oblečen do šedého pláště s kápí a s havranem na rameni. Pomáhal tam, kde ho bylo třeba. Léčil nemocné, ochraňoval bezbranné, trestal lupiče a pobíjel nestvůry. Pokud probíhaly nějaké války, vždy se postavil útočníkům a vždy jeho kouzla dopomohla k vítězství.

Tak tomu bylo i tehdy, kdy král Nartanu zaútočil na svobodné město Skyrrhu. Skyrrha neměla nejmenší šanci se ubránit. Objevil se tam však Dolbirald s svými kouzly zlikvidoval převážnou většinu Nartanské armády.

Král Nartanu si to však nenechal líbit. Počkal si, až čaroděj opustil svůj hrad, a pak mu hrad úplně zničil. Co mohl, to zapálil. Kde nestačil oheň, tam pomohly bomby a beranidla. Pak ještě vyslal své posly do všech koutů světa, aby tam rozhlašovali, že čaroděj Dolbirald chytal lidi a na svém hradě je zaživa stahoval z kůže a pil jejich krev.

Lidé, elfové, trpaslíci i hobiti tomu uvěřili a odmítli se s čarodějem stýkat. Odevšad ho vyhnali. Dolbirald se rozlobil na jejich hloupost a důvěřivost. Vybudoval si na jedné planině na hoře Ngrveng stavbu známou jako Vlčí hrobka. Pak odeslal do blízkých zemí list s tímto obsahem:

Já, Dolbirald z Opuštěných hor, vám všem oznamuji, že kalich hořkosti už přetekl. Věříte slovům vašeho nepřítele více nežli mým. Nikdo z vás se nad jeho lží nepozastavil. Opovrhuji vámi. Nejste hodni mé pomoci. Proto vám již pomáhat nebudu. Až však poznáte svůj omyl, až ho budete litovat a mne bude zapotřebí, smíte mě vyhledat v mém sídle. Brzy ulehnu k dlouhému spánku. Jen ten, kdo je toho hoden, smí mě ze spánku probudit. Ten, kdo není vyvolený, zemře.

Od těch dob už čaroděje nikdo nespatřil. Mnohokráte bylo jeho pomoci zapotřebí, ale nikdo zatím Dolbiralda nevzbudil ze spánku. A co víc. Nikdo se z jeho krypty nevrátil! Kdyby ale čaroděje někdo probudil, lidé z okolních vesnic by ho zasypali penězi.

Pokud byste chtěli jít za čarodějem, pamatujte si toto varování. Čaroděj sice pomáhal dobru, ale přitom se neštítil použít jakýkoliv prostředek. Ovládá černou magii a vy byste se mohli v kryptě setkat s nemrtvými nebo i horšími netvory."

Téměř okamžitě jste se rozhodli jít do Vlčí hrobky. Je to tak lákavé! Prožijete velká dobrodružství a slibovaná odměna vám zajistí velký majetek.

Dobrodružství

Upozorni skupinu a začni měřit čas.

Hostinský vám ukázal vaše pokoje a vy jste ulehli ke spánku. Ráno jste u hostinského nakoupili množství zásob a vydali se k Opuštěným horám. Několik dní trvalo, než jste našli polorozpadlou kamennou cestu vedoucí k Vlčí hrobce. Po třech dnech úmorné cesty jste vystoupili na malou horskou planinu. Uprostřed planiny stojí velká stavba z černého kamene. Cesta, po níž jste přišli, vede k této budově. Na první pohled je vám jasné, že jste u cíle.

Na osm sáhů vysokých stěnách leží velká kamenná střecha vytesaná z jediného kusu skály. Vysoká je asi čtyři sáhy. Její hřbet zdobí plech ze zlatavého kovu. Jedná se o elektrum - slitinu zlata a stříbra. Pokud si družina dá tu práci a rozhodne se kov ze střechy oškrábat, získají dvacet mincí této slitiny o celkové hodnotě 200 zl. Nezapomeň však, že co nevidět dorazí k hrobce smečka vlků.

U přední stěny stojí dvě sochy. Těla mají lidská, ale hlavy vlčí a místo rukou vlčí pracky. Svými pařáty drží kamennou střechu. Těla se pod vahou střechy jakoby prohýbají. Jejich mordy jsou sešklebené námahou. Čekáte, že sochy každou chvíli ožijí ... Nedočkali jste se, jsou to obyčejné sochy.

Podlahu mezi sochami pokrývají dlaždice s vyrytými motivy. Většinu z nich zaplňuje písek a bahno, ale některé rytiny vypadají celkem zachovale. Jsou na nich vyryty motivy z života čaroděje Dolbiralda. U cesty přechází podlaha v několik zvětralých schodů.

Naproti vám se vypíná stěna černého kamene. Uprostřed stěny vidíte mohutnou kovovou bránu. Je čtyři sáhy vysoká a dva sáhy široká. Na bráně není jediný vryp, jediné klepadlo. I zámek tu chybí.

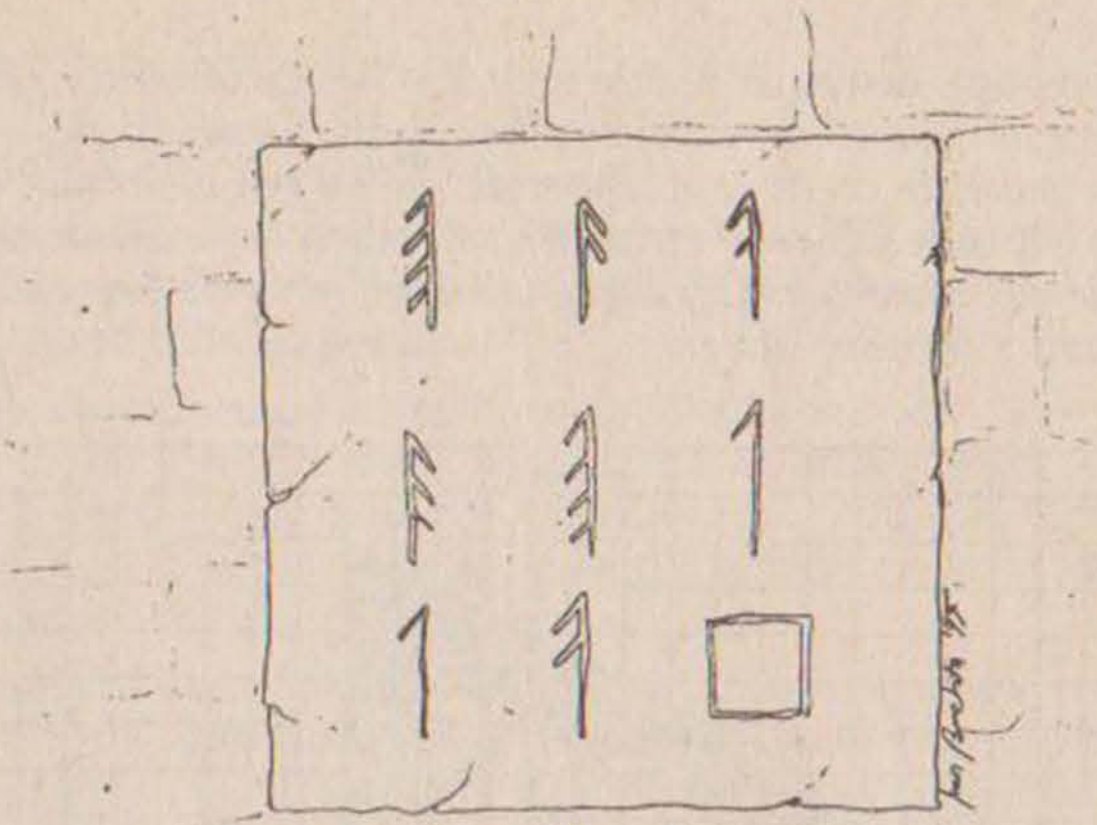
Po obou stranách brány vidíte rytiny zpodobňující války mezi bohy Nebes a Podsvětí. Jsou tu však i jiné rytiny. Nad a pod fragmenty je nápis:

VCHOD OTEVŘE SE POUZE TOMU,
KDO POLOŽÍ SVOU PRAVOU NOHU
NA DLAŽDICI TU, KTERÁ NA ZDI CHYBÍ.
NECHŤ SE TI, CIZINCE, UVNITŘ LÍBÍ.

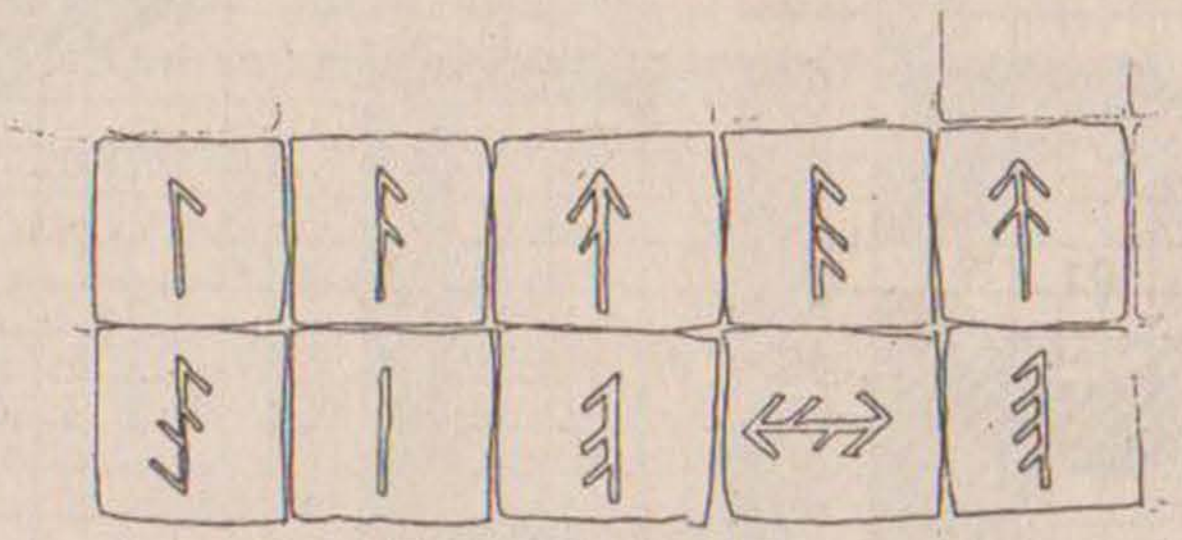
VŠAK NA DLAŽDICE VSTOUPIT JEN TŘIKRÁT SMÍŠ,
SIC MOU KRYPTU ZEVNITŘ NIKDY NESPATŘÍŠ.

Ukaž družině obrázek (na protější straně) a až se rozhodnou hádanku řešit, upozorni je, že tři pokusy má celá skupina dohromady, nikoliv každý člen zvlášť. Nezvolí-li družina správně ani napotřetí, nemají šanci správné dveře objevit.

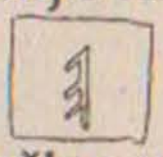
Nyní přijdou vlci. *Nestačili jste se ani pořádně zamyslet nad fragmentem, když se nedaleko od vás ozvalo táhlé vlčí zavytí. pak byl chvilku klid, ale po chvíli se vytí opakovalo. To už se k němu připojilo několik dalších vlčích hlasů. V záři zapadajícího slunce jste spatřili, jak k vám běží velká vlčí smečka* **(10 vlků - PPZ). Smečka doběhne ke kryptě během čtyř kol a pak zaútočí na družinu. Díky svému počtu mají vlci automaticky iniciativu. Jestliže počet členů smečky klesne na jednu čtvrtinu, zbytek smečky s pravděpodobností 80% uteče.**



RELIÉF NA ZDI



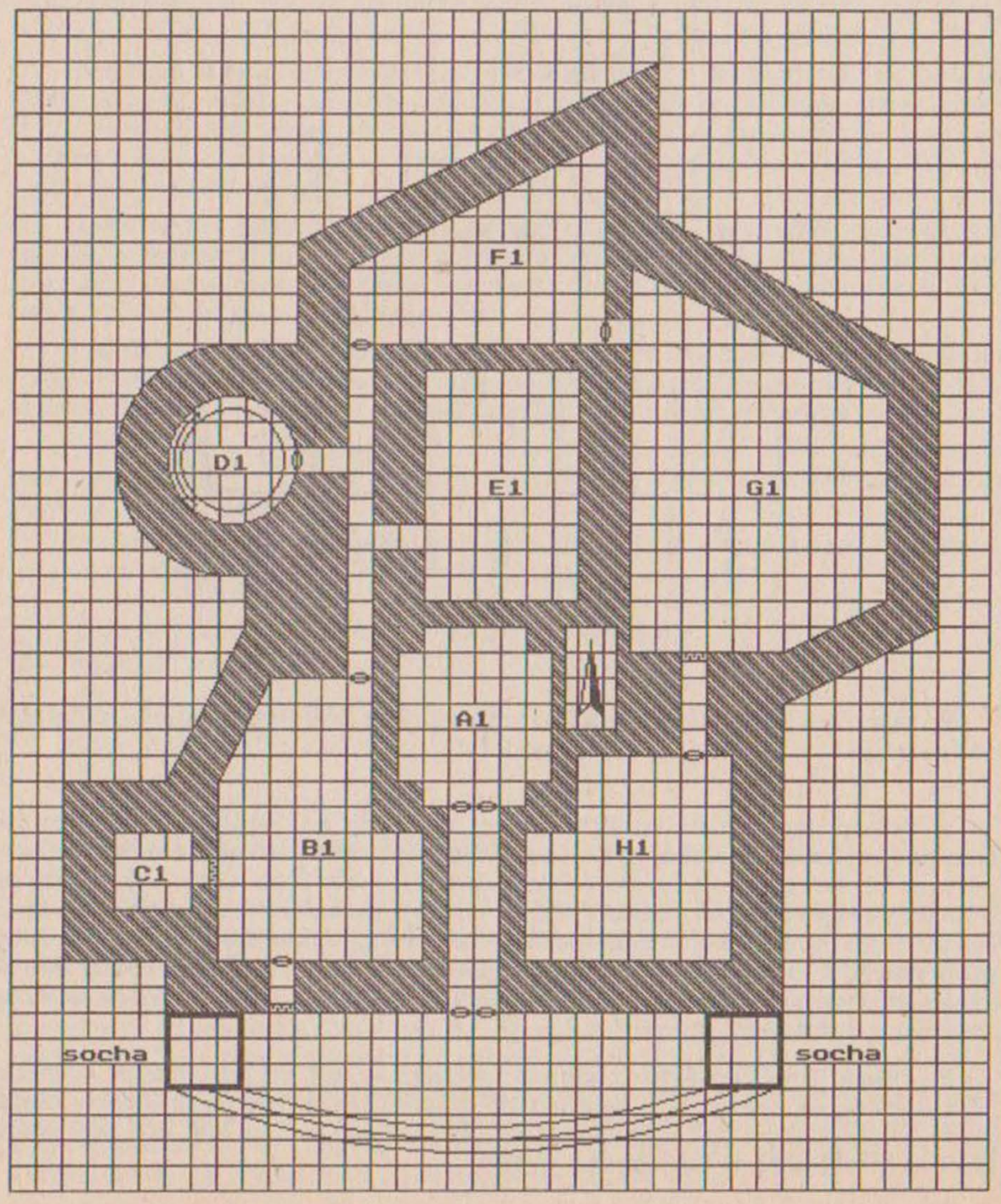
DLAŽDICE NA ZEMI

Po skončení boj s vlky se může družina pustit do řešení fragmentu. Správné řešení je :  **Nenapovídat!**

a) Pokud družina na správné řešení nepřijde ani napotřetí, nebo se na fragment vykašle, zkrátka, pokud se rozhodne vyrazit kovovou bránu (nebezpečnost 12) a vstoupí tudy: *Ocitli jste se ve velké chodbě čtyři sáhy na výšku, dva na šířku. Chodba je osm sáhů dlouhá. Náhle se vedle vás odkudsi z neznáma objevila malá kulička zářící jasným bílým oslepujícím světlem* **(viz. Vysvětlivky - všichni hází proti pasti).** *Je vám jasné, že lucerna je zbytečná. Že by byl Dolbirald takový dobrák a chtěl šetřit váš olej? Kdo ví. Chodbu uzavírá velká brána* **(viz. A1).** *Stěny jsou obloženy kvádříky z modré žuly.*

b) **Pokud hráči správně zodpoví hádanku:** *Zaslechli jste zřetelné klapnutí. Otočili jste se po zvuku a hle - na jeden sáh od levé (západní) sochy se otevřely nějaké dveře - dřevěné dveře. Jak je to možné? Mohli byste přísahat, že tam ještě před chvíli žádné nebyly.* **Jedná se o kouzelné dveře.**

Jestliže jimi vstoupí dovnitř: *Náhle se vedle vás odkudsi z neznáma objevila malá kulička zářící jasným bílým oslepujícím světlem* **(viz. Vysvětlivky - všichni hází proti pasti)**. *Je vám jasné, že lucerna je zbytečná. Že by byl Dolbirald takový dobrák a chtěl šetřit váš olej? Kdo ví. Za dveřmi vidíte sotva dva sáhy dlouhou chodbičku. Je dva sáhy vysoká a jeden sáh široká. Dál ji zakrývají dřevěné dveře* **(viz. B1).** *Stěny kdosi obložil velkými deskami z černého kamene.*



Popis chodeb a místností:

A1 - Naslouchání: *Neslyšíte nic.*

Před vámi je veliká železná brána. Na každém křídle brány visí veliký a těžký ocelový kruh. Oba kruhy spoutává mohutný ocelový řetěz. Konce řetězu spojuje masivní visací zámek. Je rozpojený **(Nebezpečnost 1).**

Po vstupu do místnosti: *Vešli jste do velké místnosti. Stěny a strop jsou vyzdobeny modrou žulou. Také většinu podlahy zdobí modrá žula. Asi dva sáhy od stěn* **(prostředních 6 sáhů čtverečních)** *přechází v bílý mramor. Uprostřed mramorového obdelníku leží malá dřevěná skříňka uzavřená malým visacím zámkem z bílého kovu* **(Nebezpečnost 5)**. *Skříňka je prázdná.*

Jakmile někdo vstoupí na mramor nebo pohne se skříňkou (dotkne se jí), bleskurychle se zavřou obě brány a na druhou se sám zavěsí řetěz a zajistí se zámkem. To platí i jsou-li brány vylomené či jinak poškozené - samy se opraví a nasadí do pantů (Nebezpečnost 13). Zaklep nebude fungovat, protože se jedná o magický zámek. Po třech kolech: *Odkudsi ze stropu začala téct nahnědlá zapáchající kapalina. Všimli jste si, že teče i ze stěn.* **Během dalších dvou kol kapalina pokryje celou podlahu místnosti a sama se vznítí. Přítomné postavy zemřou během několika následujících kol na popáleniny a udušení.**

B1 - Naslouchání: *Slyšíte slabé chroupání a pískot krys.*

Dveře před vámi jsou trochu ztrouchnivělé. Páchnou plísní. Když jste vzali za kliku, klika vám zůstala v ruce **(Nebezpečnost 1)**.

Když družina vstoupí do této místnosti, venkovní dveře se potichu zavřou. Nikdo z družiny to neuslyší. Dveře jdou normálně rozrazit rukou. *Vstoupili jste do veliké místnosti. Místnost je poseta skleněnými střepy, kusy brnění a kostmi. V zadní části vidíte zbytky čehosi, co připomíná skleněnou rakev s odklopeným víkem. Místností se line odporný zápach hnijícího masa. Jak se tak rozhlížíte po místnosti, spatřili jste nedaleko vás napůl rozloženou mrtvolu. Na ní hoduje skupina dvaceti šesti krys* **(PPZ). Krysy utvoří tři smečky po 9, 9 a 8 krysách.**

V místnosti jsou tajné dveře (mechanismus, nenápadnost 0%).

Při návratu do místnosti: *Vrátili jste se zpět do první místnosti. Jak se tak rozhlížíte, spatřili jste, jak na mrtvých krysách* **(pokud nějaké zabili)** *hoduje dvanáct kopromlasků* **(PPZ).** *Ale ti už také zjistili váš příchod a bleskurychle zaútočili.*

Druhé dveře vedoucí z místnosti jsou dřevěné, obyčejné a díky vlhkosti v kryptě vzpříčené **(Nebezpečnost 7).**

C1 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Ocitli jste se v menší místnosti. V severozápadním rohu stojí železná socha. Za sochou vidíte malou truhličku 40x20x20 coulů. **Je to oživlá socha (PPZ). Má za úkol střežit truhličku. S družinou se dá automaticky do boje.** *Truhlička je zhotovena z vám neznámého kovu. Nemá žádný zámek a přece nejde otevřít ani zdvihnout. Na jejím víku si můžete přečíst tento text:*

ČTYŘI KOŇŠTÍ HANDLÍŘI MĚLI DOHROMADY ČTYŘICET PĚT KONÍ.

KDYBY MĚL PRVNÍ HANDLÍŘ O DVA KONĚ VÍCE, DRUHÝ O DVA KONĚ MÉNĚ, TŘETÍ DVAKRÁT TOLIK KONÍ A ČTVRTÝ POLOVINU Z TOHO, CO MĚL, MĚLI BY VŠICHNI ČTYŘI HANDLÍŘI STEJNÝ POČET KONÍ.

PRVNÍ HANDLÍŘ PRODAL SVÉ KONĚ PO 1 000 ZLATÝCH ZA KUS, DRUHÝ PO 1 200 ZLATÝCH, TŘETÍ PO 900 ZLATÝCH A ČTVRTÝ PO 800 ZLATÝCH ZA KONĚ.

TRUHLA SE OTEVŘE, VYSLOVÍTE-LI NAHLAS, KOLIK BYLA SETINA VÝDĚLKU VŠECH ČTYŘ HANDLÍŘŮ DOHROMADY.

Správná odpověď je 429.

Truhlička je kouzelná. Otevře se pouze po vyslovení správného čísla. Podobné spekulace, jako například, že hráči oznámí, že družina vyslovuje čísla od 1 do 500 apod., se nepřipouštějí. Správné číslo musí vyslovit některý z hráčů. Uvnitř truhly nalezne družina BRONZOVÝ KLÍČ. **Klíč otvírá dveře mezi místnostmi F1 a G1. U klíče je malý kousek pergamenu s tímto nápisem:** *JSEM HADEM - SLUHOU ZÁŘÍCÍHO.*

Při prohledání místnosti: *Podlahu a stěny pokrývá obložení z černého kamene. Strop tvoří jednolitá masa stejného kamene.*

D1 - Naslouchání: *Neslyšíte nic.*

Po dvou sázích je chodba přehrazena pevnými mosaznými dveřmi. Na dveřích nalézáte jen jednu ozdobu. Místo zámku a kliky vidíte ze dveří vystupující zmenšenou vlčí hlavu s otevřenou mordou. Tam, kde tlama přechází v jícen, se černá otvor zámku.

Aby mohla družina odemknout tyto dveře, musí klíč vsunout do vlčí mordy. Dveře však otevře pouze pozlacený klíč z místnosti G1 (JSEM KRMÍ ŠELEM). **Je-li tam vsunut jiný klíč, vlčí tlama se zavře a klíč se zlomí. Ihned nato se tlama opět otevře a z ní vypadne zlomený klíč. Takový klíč už nelze použít. Jelikož se jedná o dveře chráněné kouzlem (klíčové dveře), nelze použít Zaklep ani je vyrazit.**

Poté, co se vám podařilo otevřít dveře a chtěli jste vstoupit do místnosti, jste se naštěstí včas zastavili. Přímo před vámi zeje hluboká temná propast. Po jejím obvodu, u vás počínaje, vedou sotva půl sáhu široké točité schody. Schody se lesknou vlhkostí. Vlhko je cítit i ve vzduchu. **Chůze je velmi obtížná, lano není kde uvázat. Postavy mohou na vlhkých schodech snadno uklouznout - past Obr~7~nic/35,25,15 životů. Vzhledem k délce schodů je možnost uklouznutí vysoká, proto si každý hází během cesty po schodišti celkem třikrát. Spadne-li někdo, již si nehází.**

E1 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Chodbu po dvou sázích přehrazují dubové dveře. Dříve byly natřeny modrou barvou, ale ta už na mnoha místech opadala. Zbyl z ní namodralý prášek na podlaze. Ve dveřích se leskne ústí neporušeného ocelového zámku **(Nebezpečnost 10). Zloděj se může pokusit dveře odemknout, Zaklep bude účinkovat.**

Vešli jste do velké místnosti. U protější stěny stojí pět soch z černého kamene. Sochy mají podobu vlka v životní velikosti. Nehybně, strnule stojí a kamsi před sebe upírají

Drací galerie

1995

Několik slov o některých autorech

Filip Bečvář

Narozen 1978, bydlí v Praze. Nyní student SOU, obor elektromechanik.

Zájmy: kreslení, fantasy, cyberpunk, gamebooky, RPG (DrD, Warhammer, HeroQuest), karetní hry (Magic, Spellfire), hudba (techno, rave, trance, vážná hudba), sport (basketbal, plavání, hokej).

Dílo: umístění v několika výtvarných soutěžích, ilustrace v Dechu draka.

Vzory: Kája Saudek, Martin Zhouf, Boris Vallejo, Luis Royo.

Phill Kinns

Narozen 1968, bydlí v Ostravě.

Kromě příležitostných ilustrací se věnuje též výrobě moduritových figurek draků, bojovníků a jiných tvorů či netvorů.

Tomáš Kučerovský

Narozen 1974, bydlí v Brně. V současné době studuje architekturu na VUT.

Dílo: Ilustrace v časopisech a fanzinech (Dech draka, Šavlozubá veverka, Kámen mudrců, Thorin, Kroniky Questaharu, Střelec), knižní obálky (C. J. Cherryh - cyklus Chanur), vnitřní ilustrace DrD pravidel pro experty, placka Gamecon, grafická stránka Čaroconu. Výstavky kreseb na různých akcích.

Radim Pech

Narozen 1972, bydlí v Brně. Nyní studuje provoz techniky na Mendlově zemědělské a lesnické univerzitě a zároveň architekturu na VUT.

Zájmy: kreslení, J. R. R. Tolkien aj.

Dílo: ilustrace v časopisech Společnosti JRRT a v Dechu draka.

Víťa Staufčík

Narozen 1970, bydlí v Ostravě. Absolvent SOU, v současné době pracuje jako strojní zámečník.

Zájmy: horolezectví, paragliding, pěstování kaktusů, literatura, hry (deskové, strategie, RPG), počítačová grafika.

Dílo: ilustrace v Dechu draka, Šavlozubé veverce a oddílovém časopisu Kompas.

Michal Vondráček

Narozen 1973, bydlí v Praze. Nyní studuje na právnické fakultě UK.

Zájmy: kreslení (hlavně nestvůr, příšer a monster), RPG (zejména AD&D), Magic, počítačové hry, plastikové modelářství.

Dílo: ilustrace v časopisech Dech draka a Legenda, spolupráce na počítačové hře Brány Skeldalu.

Dračí galerie 1995 - obrazová příloha časopisu Dech draka

Autoři: Filip Bečvář, Libor Kejklíček, Plill Kinns, Jarda Kocourek, Tomáš Kučerovský, Vlasta Lohrová, Radim Pech, Víťa Staufčík, Michal Vondráček.

Obálka: Michal Vondráček

© 1995 by Dech draka

nevšímavé zraky. V otevřených mordách se lesknou ostré zuby obarvené bělobou. Před prostřední sochou leží velká dřevěná truhlice s ozdobným kováním. Je zavřená a zamčená **(Nebezpečnost 6). Platí totéž co pro dveře.** *Také stěny pokrývá černý kámen.* **Hoď na překvapení k%, 01-90 - překvapení. V místnosti je 7 stínů (PPZ).**

V truhlici leží smotaný pergamen a na něm je napsáno slovo STROM.

F1 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Cestu vám uzavírají silné dubové dveře. Jsou dost poškozené - zřejmě je už někdo vyrážel. Stačí do nich strčit a dveře se samy otevřou **(Nebezpečnost 1).**

Stojíte v obrovské místnosti. Vysoká je asi 4 sáhy. Na podlaze leží sedm skleněných rakví. Stačili jste si pouze povšimnout, že uvnitř něco je. Vaše oči totiž zpozorovaly nedaleko vás pohyb. Stojí tu dva ghůlové **(PPZ)** *a blíží se k vám. Poblíž ghůlů se vznášejí tři mlhovité obláčky lidských tvarů* **- duchové (PPZ). Po zahájení souboje se otevře 5 rakví a z nich vystoupí 5 ghůlů. Ve třetím kole se aktivně zapojí do souboje.**

Po prohlédnutí místnosti: *I tato místnost má podlahu, stěny a strop obložené deskami z černého kamene. Ve skleněných rakvích nic není. Druhé dveře v místnosti jsou bronzové. Uprostřed dveří vidíte umně vyrytého Slunečního boha. Na levé straně dveří je připevněno bronzové klepadlo v podobě dvou hadů spletených do kruhu. Pod ním se černá zámek.* **Dveře se nedají vyrazit ani otevřít pomocí zaklínadel. Dají se odemknout pouze klíčem nalezeným v místnosti C1.**

G1 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Vešli jste do velkého a velmi vysokého sálu. Podlahu i stěny pokryl kdosi velkými dlaždicemi z černého kamene. Strop podpírají dva osm sáhů vysoké sloupy. U východní stěny vidíte tři obyčejné rakve. U západní stěny stojí čtyři sochy z šedého kamene. Všechny sochy mají podobu mohutných vlků v životní velikosti. Jejich rubínové oči nenávistně planou a bělostné zuby touží po vaší krvi.

Najednou jedna ze soch pohnula hlavou. Z hrdla jí vyrazil zvuk podobný vlčímu zavytí. Ostatní sochy také pohnuly hlavou. Pak se proti vám prudce rozběhly **(Kamenné sochy - PPZ).**

Po prohledání místnosti: *Rakve nesou stopy po vlčích pařátech. Proti otevření je zajišťují silné řetězy spoutané pevnými visacími zámky* **(Nebezpečnost 7).** *V rakvích leží mrtvá těla zabalená do bílého pohřebního rubáše. Nic u sebe nemají.*

Nalezli jste velkou mosaznou truhlu. Dosud jste si jí nemohli všimnout, vašim zrakům ji zakrýval sloup. Tato truhla nemá žádný zámek. Otevřít ji však nelze. Na sloupu nad truhlou čtete tento text:

JÁ, DOLBIRALD, JSEM BYL KDYSI PŘIZVÁN KE DVORU KRÁLE RAVARSKÉHO, ABYCH ROZSOUDIL PŘI MEZI JEHO VAZALY O DĚDICKÉ PRÁVO. POTÉ, CO JSEM TAK UČINIL, KRÁL PROHLÁSIL: 'ZASLOUŽÍŠ SI ODMĚNU, DOLBIRALDE. DOVOLÁLE, ABYCH VYZKOUŠEL TVOU POVĚSTNOU MOUDROST. V MÉ STÁJI JSOU TŘI MOUDŘÍ PEGASOVÉ. PŘIJDEŠ-LI NA TO, JAK JSOU STARÍ, JEDNOHO TI DÁM. NAPOVÍM TI - SOUČIN JEJICH VĚKŮ JE TŘICET ŠEST.'

'TO MI NESTAČÍ,' ODPOVĚDĚL JSEM.

'DOBRÁ, SOUČET JEJICH VĚKŮ JE ROVEN POČTU RUBÍNŮ NA MÉ KORUNĚ.'

"ANI TO MI JEŠTĚ NESTAČÍ."

"TEDY DO TŘETICE. UHODNEŠ-LI, DOSTANEŠ NEJSTARŠÍHO Z TĚCH PEGASŮ. TO UŽ TI MUSÍ STAČIT," PROHLÁSIL KRÁL.

"DĚKUJI, STAČÍ," SOUHLASIL JSEM.

JÁ TEHDY SVOU ODMĚNU DOSTAL. CHCETE-LI I VY DOSTAT SVOU ODMĚNU, KTEROU JE OBSAH TÉTO TRUHLY, VYSLOVTE NAHLAS, KOLIK RUBÍNŮ ZDOBILO KORUNU KRÁLE RAVARSKÉHO. DOBŘE VŠAK ROZMÝŠLEJTE, PROTOŽE MÁTE JEN JEDEN POKUS.

Správná odpověď je 13.

Družina nemůže truhlu nijak rozbít. otevře ji jenom správná odpověď na text psaný na sloupu.

Po otevření truhly: *Uvnitř leží velký pozlacený klíč. Vedle klíče vidíte malý kousek pergamenu. Na pergamenu je nápis JSEM KRMÍ ŠELEM.* **Tento klíč odemyká dveře od místnosti D1. Rubíny mají cenu 600 zl za kus.**

V místnosti jsou tajné dveře (Nenápadnost -5%).

H1 - Naslouchání: *Zaslechli jste klapot kopyt a řinčení řetězů.*

Chodba je dlouhá 4 sáhy. Na jejím konci jsou železné dveře **(Nebezpečnost 6).** *Na mnoha místech se z nich odlupuje rez. Ze spár mezi dveřmi a skálou na vás dýchá horký vzduch.*

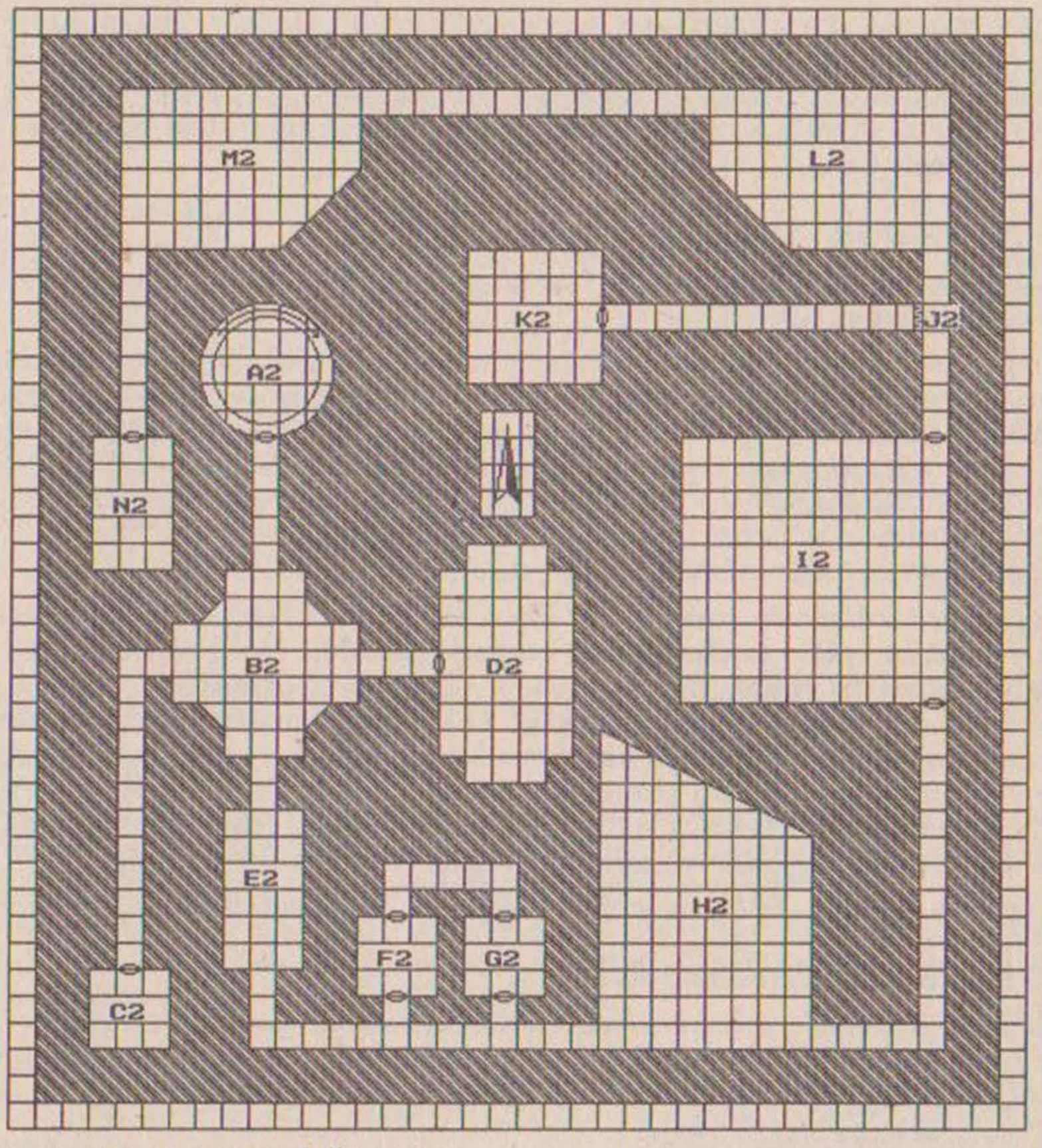
Po otevření dveří: *Octli jste se ve velké místnosti. Uprostřed místnosti stojí sloup z černého kamene. Ke sloupu je rozpáleným ocelovým řetězem připoutáno zvláštní zvíře. Vypadá jako osel. Z nozder mu vyšlehují namodralé plamínky, v očích mu žhne zelenavé světlo, jeho srstí probleskují rudé jiskry. Občas mu ze srsti vyšlehne rudý plamen. Od tlamy mu jako sliny odletují kousky žhavé lávy.*

Vzduch v místnosti je tak rozpálený, že se bojíte, aby sám nechytl. V jihozápadním rohu leží kamenná truhlice. Na ní spočívá těžká kamenná deska **(Nebezpečnost 8).** **Zabývat se truhlou může družina až poté, co se vypořádá s ohnivým oslem.**

Ohnivý osel

Životaschopnost:	6
Útočné číslo:	8,8,10 (kopyta, tlama)
Obranné číslo:	6
Odolnost:	8
Velikost:	B
Bojovnost:	9
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	4
Inteligence:	1
Zkušenost:	500

Po odkrytí desky: *Uvnitř vidíte nápis ze zlatavého písku. Je to jen jediné slovo -* SOUHVĚZDÍ. **Písek nemá žádnou hodnotu.**



A2 - Naslouchání: *neslyšíte nic.*

Sešli jste ze schodů. V jižní stěně místnosti jsou dřevěné pobité ozdobným mosazným kováním. Místo kliky slouží ozdobné mosazné klepadlo v podobě otevřené lví tlamy. Dveře jsou odemčené **(Nebezpečnost 1).**

Po otevření dveří: *Stojíte v chodbě sáh široké, tři sáhy vysoké a pět sáhů dlouhé. Obložení z černého kamene typické pro vyšší patro nahrazují dlaždice z červeného křemene.*

B2 - Naslouchání: *Slyšíte slabý uplakaný hlas.*

Octli jste se ve velké netradičně tvarované místnosti. Popiš místnost. Hned u vchodu stojí dva ghúlové **(PPZ)** *s tasenými meči. V místnosti je ještě šest dalších ghúlů. I oni přibíhají bojovat.*

Po boji: *Rozhlédli jste se po místnosti. Kromě ghúlů tu nic není. Podlahu, stěny i strop zdobí dlaždice z červeného křemene.*

Najednou zaznělo z východní chodby pronikavé volání o pomoc. **Pokud jdou postavy po hlase, pak, až vyjdou z místnosti, uslyší totéž volání z místnosti B2. Pokud se kdykoli vrátí družina do místnosti, uslyší opět plačtivý hlas (z kterékoliv strany). Jakmile ji opustí, uslyší v následující místnosti pláč opět z B2. Jedná se o bludný pláč.**

C2 - Naslouchání: *Slyšíte ženský zpěv.*

Před vámi stojí pevné ocelové dveře. Jsou hladké, zcela bez ozdob. Trčí z nich obyčejná klika **(Nebezpečnost 12).**

Vešli jste do malé ale neobyčejně pěkné komnaty. Podlahu tvoří dlaždice z modravého mramoru, stěny a strop zdobí droboučké krystalky azurově modrého akvamarínu. **Nemají žádnou hodnotu** *Naproti vám na mramorovém stupínku stojí obrovské vyřezávané křeslo ze vzácného mahagonového dřeva* **(váží mnoho tisíc mincí).** *V křesle sedí bíle oděná žena. Má posmutnělý průsvitný obličej. Vztáhla k vám ruku. Až nyní jste si uvědomili, že máte před sebou přízrak. Její tělo nevrhá žádný stín. Naopak, je celá průsvitná. Žena vás náhle oslovila: "Kdož jste a čehož si žádáte cizinci?"*

Pokyny pro rozhovor: Jmenuje se Élea. Kdysi byla Nartanskou královnou. To ona přinutila svého muže, aby se pomstil čaroději Dolbiraldovi. Ten ji za to proklel. Musí tu čekat, dokud někdo neprobudí čaroděje. Potom kletba pomine a její duše konečně nalezne klid. O ostatních místnostech nic neví. Ví o tom, že čarodějova komora je uzavřena kouzelnými dveřmi. Dveře se otevřou po vyslovení správného slova. Nezná jej. Ví ale, že v kryptě jsou různě poschovávané texty vedoucí k nalezení tohoto slova. Jeden takový zná i ona: KLENOT. **Po vyslovení slova zmizí a družina ji už nikdy nespatří.**

Bílá paní - Přízrak (PPP), ovšem s inteligencí 20 a neutrálním přesvědčením.

D2 - Naslouchání: *Neslyšíte nic.*

Před vámi jsou dveře pokryté silnou vrstvou zelené barvy. Barva stářím na mnoha místech popraskala, na jiných se zase vyboulila, takže dveře mají dost podivný tvar. Jsou zamčené **(Nebezpečnost - 2).** *Na dveřích jste si povšimli rozmazaného nápisu. Stojí tu:*

JEN JEDNOU VÁHY POUŽÍTI SMÍŠ,
PODRUHÉ SPADNOU, TÍM SEBE ZAHUBÍŠ.

Na dveřích je jednorázová past s jedovatou šipkou. Šipka - Obr~4~nic/1 život. Jed - Odl~9~2-12/7-22.

Vešli jste do místnosti obkládané červeným leštěným křemenem. Po obvodu místnosti je rozmístěno deset velkých kovaných truhel přibitých k podlaze. Uprostřed místnosti visí magické jednomiskové váhy. Ledva jste si prohlédli místnost, oslovily vás:

"Vítáme vás, jsme magické váhy. Každá z těchto truhel je naplněna po okraj podkovami. Jen v jedné však jsou podkovy kováře Almata. Ten své podkovy světil, čímž byly tvrdší a o desetinu mince lehčí. Ostatní podkovy váží 10 mincí. Ve dně Almatovy truhly se nachází klíč. Však vězte:

NÁS POUZE JEDNOU POUŽÍTI SMÍTE,
POTOM, CO ZVÁŽILI JSME, ZVÍTE.
VŠAK, JAK JIŽ JISTĚ SAMI VÍTE,
DRUHÝM VÁŽENÍM SE ZAHUBÍTE."

Za vyprázdnění jedné každé truhly se družině na konci připočítá 30 minut trestného času. Almatova truhla je truhla č.7. V každé truhle je 5 000 podkov, tedy 50 000 kusů neboli 49 500 mn. Dno Almatovy truhly je odklápěcí. Pod ním se nachází stříbrný klíč s textem: *JSEM MĚSÍC, PATŘÍM NA OBLOHU.*

E2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Jste v menší místnosti. Tato místnost je také obložena červeným křemenem. U stěn stojí 6 soch z černého kamene. Všechny sochy se podobají mohutným barbarům obleče-ným v plátové zbroji. Sochy mají zavřené oči, ruce volně u těla, a jedna z nich má u sebe malou dřevěnou truhličku.

Náhle jedna ze soch otevřela oči a zvedla ruce. To udělalo slabý hluk. I ostatní sochy ožily a vrhly se na vás **(Kamenná socha - PPZ).**

Po boji: *Truhlička je zamčená* **(Nebezpečnost 7).** *Uvnitř leží tepaný železný klíč. Zevnitř na víku truhly je napsáno černou barvou:*

BUDIŽ PROKLET DEN,
KDY S OSTRÝM ZOBANEM
BUDU SEZNÁMEN.

Klíč je magický - 20 magů. Klíč oživuje kamenného ptáka v místnosti H2.

F2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte*

Stojíte před obyčejnými dřevěnými dveřmi. Zdobí je jednoduché kování. Jsou zamče-né **(Nebezpečnost 10).** *Vešli jste do malé místnosti. Nic zvláštního tu není. Podlaha, stěny i strop tvoří černá skála.* **V místnosti je jeden stín (PPZ).**

Pod prostřední dlaždicí je malá skrýš (Nenápadnost -10%). Uvnitř leží oválná hliněná tabulka s tímto slovem: MOC. **Druhé dveře v místnosti jsou stejné jako ty první, včetně nebezpečnosti.**

G2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Před vámi jsou obyčejné dřevěné dveře ozdobené jednoduchým kováním **(Nebez-pečnost 10).**

Octli jste se v malé místnosti. Na podlaze z bílého mramoru stojí bílá, člověku podobná postava. Je to přízrak **(PPP).** *Sotva vás spatřil, ihned k vám zamířil.*

Po prohledání: *Stěny i strop mají obložení z bílého mramoru.* **V severozápad-ním rohu je pod dlaždicí (Nenápadnost -10%) malá dutina. V dutině leží malá kamenná deska. Má v sobě vyryto slovo** SYMBOL. **Druhé dveře v místnosti jsou stejné jako ty první, včetně nebezpečnosti.**

H2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Stojíte ve velké místnosti. Místnost zdobí obložení z červeného leštěného křemene. V zadní části místnosti leží velká železná truhla bez ozdob a bez zámku. Na truhle je umístěna čedičová soška ptáka z rozepjatými křídly. Podobá se kříženci orla a jestřába. Mohutným otevřeným zobákem křičí neslyšitelný dravčí skřek, oči zírají do neznáma, křídla připravená k letu a nohy se silnými drápy pevně svírají truhlu. To vše je neoby-čejně pečlivě provedené. Jak si tak plni obdivu prohlížíte sochu, spatřili jste, že dutina

zobáku je zakončena otvorem, připomínající klíčovou dírku. **Pokud je tam vložen klíč nalezený v místnosti E2, pak pták obživne. Tento pták byl stvořen mocným čarodějem jako kouzelná past. Je to kamenná socha, která ožije po vložení kouzelného klíče do zobáku. Pták psychicky nutí každého do boje, dokud nezbyde poslední člen družiny (toho vyštve z místnosti) nebo dokud není sám zabit. Při každém útoku na něj vedeném je 50% šance, že útok bude sveden na jiného člena družiny (urči náhodně kterého) - to se týká i všech druhů kouzel a všech druhů útoků. Octne-li se v místnosti sám, promění se opět v kámem a klíč z jeho zobáku se vrátí na původní místo, kde byl nalezen.**

Pták Fron

Životaschopnost:	10
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	8
Odolnost:	21
Velikost:	B
Zranitelnost:	zvíře
Pohyblivost:	20/okřídlenec
Inteligence:	1
Zkušenost:	500

Pokud družina ptáka neoživí, stačí jediný úder k rozbití sochy (ptáka nelze z truhly sundat). Poté se mohou postavy pokusit truhlu vypáčit (Nebezpečnost 7).

Uvnitř truhlice je malá dřevěná truhlička opatřená malým visacím zámkem **(Nebezpečnost 6). V truhličce je kožený váček a v něm 82 zl. Ale past: váček byl napuštěn dotykovým jedem (smyvatelným vodou). Jed - Odl~6~3-18/55-100.**

I2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Chodbu přehrazuje kamenná stěna. Na kameni černém jako noc se třpytí zvláštní ozdoby z bílého mramoru. Tvarem se podobají hvězdám. Uprostřed jedné z hvězd se černá otvor zámku. Jsou to kamenné dveře. **Nelze je vyrazit ani zničit, lze je pouze odemknout klíčem nalezeným v místnosti D2. Nelze je otevřít ani pomocí zaklínadla Zaklep.**

Po odemknutí klíčem se dveře dají lehce odsunout.

Vešli jste do dost velkého sálu. V jeho zadní polovině leží sedm rakví. Místností poletuje sedm duchů **(PPZ).** *V rakvích jsou uložena mrtvá těla v bílých pohřebních rubáších.*

J2 - Na pátém sáhu chodby jsou tajné dveře.

K2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Stojíte před dřevěnými vlhkostí vyboulenými a popraskanými dveřmi **(Nebezpečnost 4).** *Cítíte tu značnou vlhkost.*

Po otevření: *Vstoupili jste do velké místnosti. I tady vidíte obložení z červeného křemene. Uprostřed místnosti stojí asi jeden sáh vysoký sloupek. Na sloupku se pomalu rozpadá jakýsi neznámý zarezlý předmět. Kolem sloupku na zemi i na stropě se táhne*

obrovský povlak fialové plísně (celkem 16 s^2). Předmět na sloupku je zrezavělá truhla **(Nebezpečnost 3). Uvnitř leží čtvercová břidlicová tabulka. Do ní je vyryto slovo** MINCE. **Fialová plíseň vypustí po dotyku oblak spór - past Odl~2~nic/udušení. Lze ji zničit jen ohněm.**

L2 - Naslouchání: *Nic jste neslyšeli.*

Vstoupili jste do prostorné místnosti. Uprostřed stojí tři velké sochy. Jsou bronzové. Podobou i velikostí těla připomínají krolly. Jejich bronzové oči na vás hledí nepřítomným výrazem, jejich těla jsou jakoby mrtvolně ztuhlá. Dávný sochař zřejmě neuměl zachytit pohyb.Najednou jste si povšimli, jak jedna ze soch trochu pohnula rukou.V tom okamžiku všechny sochy ožily. Jejich oči na vás nyní vrhají pohledy plné nenávisti a opovržení.

Bronzová socha

Životaschopnost:	7
Útočné číslo:	8/2,8/2
Obranné číslo:	8
Velikost:	C
Zranitelnost:	B,C,D,I,J,L,M,N
Pohyblivost:	16/magický tvor
Inteligence:	19
Přesvědčení:	zákonné zlo
Zkušenost:	550

M2 - Naslouchání: *Nic neslyšíte.*

Octli jste se v prostorné místnosti. Podlahu, stěny i strop pokrývají dlaždice z černého čediče. V severozápadním a jihovýchodním rohu vidíte dva malé podstavce. Na každém z nich stojí malá bílá soška. Měří sotva třicet coulů, připomíná panáčkujícího vlka se supí hlavou. Nad otevřeným zobákem září malá safírová očka. Sochy si hledí navzájem do očí. **K sochám se lze přiblížit maximálně na vzdálenost 2 sáhy. Okolo nich a mezi nimi je jakási neviditelná stěna. Nikdo touto stěnou nemůže projít, dokud nebude jeden ze strážců zlikvidován. Pole kolem druhého však zůstane neporušeno. Stěnou proniknou jen kouzla. Strážci mají životaschopnost 4, odolnost 17.**

N2 - *Došli jste až na konec chodby. Je tu holá skála. Uprostřed kamenné stěny se skví nápis ozdobným písmem psaným bílou křídou. Stojí tam:*

NYNÍ NASTAL TEN ČAS,
ABY ZAZNĚL TVŮJ HLAS,
JENŽ POUHÝM SLOVEM JEDINÝM
MĚ PROBUDÍ A JÁ ZAS UVIDÍM.
DOLBIRALD

Slovo otvírající skálu zní KORUNA.

Je-li vysloveno nesprávné slovo: *Ve skále se objevila drobná prasklina. Z ní se začal linout dusivý modrošedý dým. Vzápětí se dým začal linout i z podlahy a stěn celé chodby.* **Je velmi jedovatý - nebezpečnost 9, síla 8-28/105-150.**

Je-li vysloveno správné slovo: *Celá stěna před vámi se zalila ohněm. Oheň však rychle zmizel a prostředkem stěny se táhne obrovská prasklina. Sahá od stropu až na zem. Najednou se rozdělené stěny začaly od sebe oddalovat. Nakonec úplně zajely do skály. Nyní nahlížite do malé komory. Připomíná spíš hrobku. Uprostřed místnosti leží velký a těžký žulový sarkofág. Na jeho víku je vytesána lidská postava s mohutným vousem. V jedné ruce drží dlouhou hůl, v druhé svírá knihu.* **(Nebezpečnost otevření víka sarkofágu je 8).**

Uvnitř sarkofágu je skleněná rakev. Přes sklo vidíte starého muže. Je oblečen do tmavě modrého šatu a přes něj má přehozen šedý plášť. Bradu i část hrudi zakrývá hustý a dlouhý bílý plnovous. Jeho skráně zdobí bílé vlasy. V obličeji se trochu podobá elfovi. Pod hlavou má místo podušky tlustou knihu. U pravé ruky mu leží dřevěná hůl. **Je-li kryt rakve sňat nebo narušen (rozbit), zmizí a:**

Muž se zhluboka nadechl, otevřel oči a posadil se. Přestaň měřit čas. Pak vás oslovil: "Zdravím vás, cizinci. Kdo jste a proč jste mě probudili ze spánku?"

Pokyny pro rozhovor: Zajímá ho důvod, proč družina přišla do krypty. Pokud jej přesvědčí (ano, nebudou-li příliš arogantní), půjde s nimi. To rozhodni sám - nezapomeň, že patří mezi mocné nesmrtelné a nenechá si nic diktovat.

Pak s nimi Dolbirald odejde z hrobky, kryptou je provede bez obtíží. Pokud tam zbyly ještě nějaké nestvůry, čaroděj je již má ve své moci. V okamžiku, kdy opustí kryptu, zářící kulička zmizí.

Ukončení dobrodružství

Možnosti:

1) Postavy v kryptě zemřely - není tedy co řešit.

2) Zůstala naživu alespoň jedna postava, ale Dorbiralda se nepodařilo probudit - *Nevysloužili jste si ani hrdinskou slávu, ani peníze od vesničanů.*

3) Postavy čaroděje probudily - *Čaroděj s vámi vyšel z hrobky. Dlouze se rozhlédl po okolí a povzdychl si: "Jak je ten svět krásný." Pak vyslovil jakési zaklínadlo. Kolem nohou se vám utvořil hustý mrak. Začali jste se spolu s čarodějem vznášet. Mrak s vámi vystoupil do výšky několika set sáhů a rozletěl se k blízkým horám. Letěli jste nad smrkovými lesy i doubravou, nad horskými palouky, potoky, nad poli a pastvinami, nad řekami a jezery. Přelétali jste právě nad nějakou malou vesničkou, když tu jste zdola zaslechli křik. Dole seděli dva obrovští obři. Zrovna požírali dobytek. Dolbirald vyslovil jakési nesrozumitelné zaklínadlo a hodil dolů svou hůl. Když hůl dopadla na zem, země kolem se strašně otřásla. Přímo pod obry se rozevřely dvě veliké pukliny a pohltily je. Pak se země zase zavřela a hůl se vrátila čaroději zpět do ruky. Potom vás čaroděj donesl zpět do hostince, v němž jste svou pouť započali. Zmohla vás únava a tak jste okamžitě usnuli dole ve výčepu. Ráno jste se probudili v bílých postelích. Před domem čekal rozjásaný dav a na vás čekalà bohatá hostina a peníze, které mezi sebou lidé vybrali.* **Celkem 5633 zl.**

Do Vlčí hrobky - jeskyně DrD - finále turnaje na Bohemiaconu '95

Autoři: Jaroslav Plos, Jan P. Kabeš, Tomáš A. Daniel

Úprava podle PPZ 1.5: Martin Kučera

A nyní již vidíme našeho Krolla a zbytek výpravy, jak se postupně přikodrcávají k místu, kde se má podle všeho Dorrin skrývat. Bleskurychle je nalezen vchod do podzemí. Bleskurychle Kroll proniká do temného ústí chodby (za ním s váhavým šouráním následují ostatní členové výpravy), kde se bleskurychle vypořádá s podivně olysalými tvory. Kroll nedá ničemu a nikomu ani trochu vydechnout. Bleskurychle se vypořádá s několika dřevěnými překážkami v chodbě, aby poté bleskurychle skončil na všech čtyřech v podivné místnůstce (1x1 sáh) s hlavou v zahnědlé kamenné díře. Náš Kroll se ovšem hned tak něčeho nelekne. Hbitě vyskočí a s (téměř) celou družinou (alchymista odpadl již dříve v pokusné laboratoři - ano, detonace z jihozápadního koutu podzemí nám potvrzují, že dosud žije) upaluje do jediné místnosti, kterou dosud nepoctil svou návštěvou. Při vpádu do ní se však poněkud zarazí, uprostřed totiž stojí podivný kamenný válec, zpola zaplněný vodou. Nic nedá na to, že voda je studená; co je neznámé, to se musí prozkoumat. I hbitě skáče do oné studny (jak budeme pracovně tuto rouru nazývat) a noří se hloub a hloub a ... hleďme, právě se nám šprajcl o jakousi trubku čnící ze zdi několik sáhů pod hladinou. Dostane se z toho? Chvíle napětí... dostal se z toho, zbavil se dotěrného opasku, který se zachytil kolem trubky, a s mocným delfíním skokem (a posléze velrybím výdechem) se objevil za všeobecného zklamání na hladině. Svaly na prsou mu jenom hrají, plíce mohutně pumpují. Gong! Začíná druhé kolo. Kroll se opět odvážně noří pod hladinu, ale ouha! Zle si propočítal únavu z předchozího pokusu a nyní se začíná topit. Plácá ve vodě svýma rukama jako mohutný vodní mlýnek, po chvíli již plácá rukama pod hladinou jako mohutný vodní mlýnek pod hladinou, a uvědomiv si svou zoufalou pozici, rozhodl se dát světu najevo, že je třeba pomoci. Řve, až se stěny třesou, s nesmírným vypětím všech sil se opět dostává na hladinu, co však dál? Na to, aby studnu opustil, mu viditelně síly nezbývají. Nebojme se však v tuto chvíli o něj, zemře až za takové tři směny, a to na suché zemi. Kroll tedy řve, řve čím dál víc, takže neslyšíme ani povykující postavy ani chvatný dupot nohou přibíhajícího kouzelníka. Ten se v době kratší než mrknutí oka zorientuje a již vysílá havrana, aby statečného (a nyní nebohého) Krolla obdařil dle vlastních slov 'mocným kouzlem' (zde měl kouzelník patrně na mysli Levitaci). Havran v mžiku roztahuje křídla a plavným letem se snáší do blízkosti gejzírujícího Krolla. Však ouha! (podruhé). Špatně si vyměřil přistávací plošku na Krollově rameni a již se koupe v chladné vodě. Prekérní situace - už se nám topí dva. Vše řeší až barbar, který se vzpomínkou na pohádku o Řepě jedním mocnym škubnutím vytrhává Krolla ze spárů dravého živlu. Posléze je naplánována a úspěšně vykonána i mise na záchranu neúspěšného (a zpola utopeného) havrana. Všichni se radují, vše dobře dopadlo... dopadlo? Po dvou směnách radostného povykování nad spasením vlastních životů do podzemí vtrhává smečka vlků vedená vlkodlaky a hrubými lidskymi tvory - z nichž lze většinu kvantifikovat dvoumístným číslem... Výprava za Dorrinem jest dokonána.

P.S. Se zadostiučiněním v srdci se dovídáme potěšující novinu, že Kroll zahynul až jako poslední, poté co si s sebou do říše mrtvých odnesl nemalý počet svých protivníků.

Lindor

POZNÁMKA: TEXTY NA VŠECH KARTÁCH SE MOHOU ZMĚNIT!
VE SVÝCH OBLÍBENÝCH KNIHKUPECTVÍCH NAJDETE V ŘÍJNU 1995

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Naposledy zdravím všechny příznivce her na hrdiny. V předešlých osmi pokračováních jsem se pokusil podívat na pravidla a na světy HnH z nejrůznějších pohledů a úhlů a tímto článkem bych měl své snažení završit. Ne že by už nebylo vůbec o čem psát, spousty témat jsem se jen lehce dotknul a daly by se rozvést mnohem podrobněji. A také - rok a půl je dost dlouhá doba, během které se mohly některé mé názory vyvíjet. Ale mám pocit, že to nejdůležitější a nejzajímavější jsem už napsal a že jakákoliv teorie nedokáže ani zdaleka to, co jedna dobrá hra, takže už tím neztrácejme čas a vy i já se pusťme do hraní, do tvorby dobrodružství, do tvorby světa nebo do tvorby nových systémů, jak kdo chce. Ale ještě než se rozloučíme, povíme si o něčem, co se sice netýká pravidel a světa, ale je to na hře na hrdiny to nejdůležitější - o vlastním způsobu hry a o přístupu k ní.

DrD - první dobrodružství

Neznáte se navzájem, ale náhoda vás svedla k jednomu stolu v hospodě U skleněného oka. Tiše popíjíte a posloucháte, co si lidé kolem vyprávějí, nebo jen tak civíte do prázdna či pozorujete oknem lidi na ulici. Vtom se otevřou dveře a vstoupí vysoký zahalený cizinec. Chvíli se rozhlíží po místnosti a pak zamíří přímo k vašemu stolu. Vyzařuje z něj neobvyklá síla a moc, takže se jen mlčky srazíte blíže k sobě a uděláte mu tak místo k sednutí. Muž se posadí, ostražitě se rozhlédne a pak se nakloní nad stůl a zašeptá: "Potřebuju několik drsných chlapů - pardon, slečno, několik drsných dobrodruhů, kteří se nebojí a kteří dokážou držet jazyk za zuby. A, pochopitelně, kteří si rádi vydělají slušný obnos."

A pak vám muž vyprávěl o pradávném amuletu, který byl tak mocný, že musel být rozlámán na sedm kusů a ukryt na různých místech, aby jeho moci nikdo nezneužil. Ale v posledních několika letech křižují zemi služebníci temného mága Azofa a podle různých zpráv se zdá, že se mu podařilo získat již šest částí. Nikdo neví, kde je ukrytá sedmá část, ale jistě nebude trvat dlouho, než ji Azofovi slídilové vyčmuchají. A tomu je nutno zabránit, protože kdyby se dostal celý amulet Azofovi do rukou, mohl by jeho pomocí ovládnout celý svět. A o tom, že by to udělal tvrdým a nevybíravým způsobem, není pochyb. Proto je třeba vypravit se do Černých skal, kde na nejstrmější skále stojí Azofův hrad. Tam je třeba nalézt pracovnu mága a najít v ní části amuletu. Asi přitom bude potřeba zabít i samotného Azofa, neboť ten svou pracovnu jen zřídka opouští.

Muž vám ještě řekl, že nesmíte nikomu říci, kdo vás najal, neboť pak by si to s ním Azof rychle vyřídil. Pak jste chvíli smlouvali o ceně a konečně jste vyrazili vstříc dobrodružství ...

Někteří z vás již možná nasáli atmosféru dobrodružství ... ale já doufám, že většina se zhrozila: "Cože? Po tom všem, co tu psal, teď takový nesmysl?" Těm prvním se omlouvám a těm druhým na vysvětlenou - toto byl odstrašující příklad, jak by v žádném případě první dobrodružství vypadat nemělo.

Pomineme-li zaběhané schéma "sedíte v hospodě, když vtom ...", je tu spousta dalších nesmyslů - muž, který svěří velké tajemství bandě neznámých lidí a hlavně skutečnost, že si ve světě, který je jistě plný dobrodruhů, vybere zrovna nezkušené nováčky a vůbec celá myšlenka, že by měly postavy zachraňovat svět. A přesto se taková dobrodružství objevují - Pán jeskyně jen zachrochtá blahem, jakou že to vymyslel skvělou zápletku, a postavy se pustí do hry, dojdou do hradu, pobijou bandu kostlivců, uhádnou několik hádanek, poberou hordu pokladů, v pracovně za barevných efektů nějakým mocným předmětem či s pomocí nějakého mocného spojence (a v nejhorším případě sami) zlikvidují Azofa a zachrání svět. Většinou to má ještě nějaký háček, jako že amulety někdo mezitím ukradl nebo tak nějak, aby se dalo navážat dalším dobrodružstvím, a hra se nám utěšeně rozběhla. A nějaká logika světa? Takový Pán jeskyně si nejspíš myslí, že logika je nějaká nestvůra z pravidel pro mistry.

Ale teď vážně - i takové dobrodružství, pokud je dobře vedeno, může skýtat velice dobrou zábavu (myslím, že spousta z nás právě podobnými dobrodružstvími začínala). Hráči jsou okouzleni hrou a vlastní fantazií a není důvodu, proč by si měli stěžovat. Horší je, pokud časem začnou přemýšlet. Stačí třeba, aby si představili, že se jejich postava (dejme tomu kolem sedmé úrovně) zamyslí nad smyslem svého života. A řekne si třeba: "Chtěl bych vykonat něco opravdu velkého. Ale co? Třeba něco, co pomůže celému světu. Nojo, ale svět už jsem zachránil dvakrát, jednou na první a jednou na čtvrté úrovni ..."

Jediné, co by výše uvedenou hru aspoň trochu pozvedlo, by byla skutečnost, že muž, který si je najal, je sám temným mágem vlastnícím sedmý úlomek.

Ale dost již odstrašujících příkladů, radši se zamysleme nad tím, jak by měl začátek Hry na hrdiny vypadat. V promyšleném a zajímavém světě nelze jen tak říci: "Naházejte si postavy ... hotovo? Dobře. Takže sedíte v hospodě ..."

V dobře vytvořeném světě je tvorba postavy vlastně první hrou, GM a hráč by se měli snažit vytvořit postavu jeden druhému pro radost - tak, aby se s ní hráč dobře mohl sžít a tak, aby také postava pěkně zapadla do světa. Tím nemyslím výběr rasy a povolání ani naházení vlastností, ale vlastní tvorbu pozadí postavy. Jsou dva extrémní přístupy k tvorbě pozadí.

Celé pozadí si může vymyslet hráč - zkrátka řekne, odkud jeho postava pochází, vylíčí její dosavadní pohnutý osud zahrnující třeba nějaký ten únos nebo vraždu člena rodiny, případně jiné neštěstí, aby se bylo proč mstít a také aby se zdůvodnilo, proč se postava stala dobrodruhem atd. To je možno udělat jen v neúplném nebo nepřipraveném světě - hráči tím, že dají dohromady příběhy svých postav však vytvoří aspoň nějaký náznak světa.

Druhým extrémem je, že celé pozadí vymyslí GM na základě svého světa. Ani to však není ideální - GM třeba řekne hráči, že se pohádal s otcem, ukradl doma peníze, zapálil rodný dům a utekl do světa. A citlivějšímu hráči, který se nedokáže vžít do jakékoliv role, pak bude jeho postava od začátku nesympatic-

ká. Vzpomínám si na příklad, jak výrazně to může ovlivnit hru - je tomu asi čtyři roky, co s námi hrálo Dračí doupě jedno děvče. Hrálo svou postavu opravdu znamenitě, všichni měli její jednoduchou, ale hodnou válečnici se svérázným názorem na spravedlnost rádi a ona dokázala hru hraním povahy své postavy krásně oživit. O pár týdnů později jsme hráli u jiného PJ - tam hrála ta samá hráčka trpaslici. PJ jí hned někdy zpočátku hry řekl, že má vousy - a to bylo něco, s čím se ona nedokázala sžít (v našich světech trpaslice vousy nemívaly). Jenže to byl zrovna ten typ PJ, kterému dělá potěšení, když může postavě jakkoliv "zatopit", a tak to ještě s chutí rozmazával, kdy jen mohl (místo aby se s hráčkou dohodl, aby si tedy vzala jinou postavu, že v jeho světě prostě trpaslice vousy mají). Můžu vám říct, že tak šedou a nevýraznou postavu, jakou se nakonec ta trpaslice stala, jsem viděl málokdy. A bylo to způsobeno jen tím, že hráčka neměla svou postavu ráda.

Nejlepší cestou je podle mne spolupráce hráče a GM při vytváření postavy. Hráč třeba řekne, že bude hrát člověka - válečníka. GM mu oznámí, že se jeho postava narodila v rodině řezníka. A hráč řekne, že jeho postava nemá ráda takové zabíjení, že se nechce pocházet z rodiny řezníka. GM mu tedy navrhne, že se mohla jeho postava narodit u řezníka, ale právě proto, že ji otec nutil, aby převzala živnost, utekla z rodného domu. Potloukala se světem, až se jí ujal mladý šlechtic. Chvíli mu dělala páže a časem ji začal učit šermovat ...

Tímto způsobem je možno vytvořit postavu, která bude vyhovovat hráči, ale která bude i dobře zapadat do světa, který GM připravil. A co dál? Moje představa (možná příliš idealistická) je taková, že pak si GM s hráčem někam sedne a budou si povídat o mládí postavy a o světě, který zatím poznala. GM vypráví, jak vypadal běžný život v rodině postavy a ve vesnici či městě, kde strávila dětství, řekne, jaké přátele a kamarády měla, ale také něco o nejvýznamnějších osobách v kraji, o vztazích její rodiny s jinými (přátelství, nenávist), o význačných místech v kraji a také o pověstech, legendách a věštbách, které se k nim vážou, o zákonech i krajových zvyklostech, o obecných názorech na svět, na magii, na bohy atd. Hráč jej může přerušit, kdykoliv se chce na něco zeptat - a GM mu odpoví, pokud odpověď může jeho postava znát. Hráč pak může na oplátku GM vyprávět o povaze své postavy a o vztahu k jednotlivým osobám, místům a názorům, které mu GM vylíčil.

Čím lépe má GM připravený svět a čím citlivějším posluchačem je hráč, tím poutavější a zajímavější může tato část hry být. Je však jasné, že takto nelze hrát hry na hrdiny o hodině volna mezi vyučováním nebo někde na conu. GM by se měl sejít s každým hráčem zvlášť, aby si mohli v klidu popovídat a aby je neovlivňovala skutečnost, že na ně ostatní čekají.

A pak samozřejmě musí nějak začít první dobrodružství. Postavy asi opravdu musí svést dohromady náhoda. Záleží už na GM, jak se to stane. Ale námět prvního dobrodružství je třeba čerpat z běžného života. Postavy mohou zkoumat, proč mizí při každém úplňku ve vesnici psi a kočky, kdo krade víno ze sklepa hostinského nebo kdo založil požár jednoho statku, mohou pomáhat hledat zaběhnuté dítě, mohou být poslány se zprávou do sousední vesnice či města, případně mohou být najmuty k vyhubení či vyhnání nějaké drobné havěti.

Omlouvám se redakci Dechu draka, ale musím se zde zmínit o časopisu Kámen mudrců číslo 16. Ano, to je ten, co ho v Dechu draka 1/95 -san- tak tvrdě kritizoval. Nevím, jestli je pro vás, čtenáře, tolik užitečná informace, že časopis je nekvalitně rozmnožen a sestříhán a že jsou v něm pravopisné chyby - myslím, že by vám více pomohlo, kdyby vám Dech draka přinesl informaci, že právě toto číslo obsahuje nejlépe a nejcitlivěji propracované dobrodružství pro první úrovně, které jsem kdy v nějakém časopisu viděl.

Tedy - cíle dobrodružství by měly být přiměřené významu postavy ve světě. A hlavně - cíle dobrodružství nejsou cílem hry, to je třeba si uvědomit. A to, jakým způsobem hru začnete, tomu nemalou měrou napomáhá. Dokážu si lehce představit, že pokud je postava vytvořena správným způsobem, může se při hledání doupěte popraveného loupežníka vzdát naděje na poklad a radši odnést zpět do vesnice poraněnou dívku, kterou v lese našla. Těžko se mi však představuje, že by něco takového udělala postava snažící se ukrást čaroději šest úlomků amuletu. Uvidíte, že pokud začnete hru hrát tak, jak jsem zde naznačil, dále už to půjde samo úplně jinak, než klasickým "drakobijeckým" stylem.

Ale o tom jsem psal už před rokem a půl v prvním pokračování. A tím se nám kruh pěkně uzavřel, takže mi nezbývá, než se s vámi rozloučit. Doufám, že nezůstanu jen u teorie a že se mi brzy podaří dokončit hru, která bude postavena právě na principech, které jsem razil v těchto článcích.

Takže vám přeju, ať svými hrami rozehrajete i ty nejjemnější struny své fantazie, abyste, hráči spolu s GM a ne proti němu, vytvořili světy, které budou opravdu žít svým vlastním životem, světy, které budete mít všichni rádi, světy, kde se mohou splnit vaše tajná přání, světy her na hrdiny.

KONEC

Belgariáda

Pěšec proroctví, Královna magie, Kouzelníkův gambit, Věž černé magie a Divotvůrcova koncovka: to jsou názvy pěti knih Belgariad, po Eleniu druhého fantasy cyklu Davida Eddingse vydaného nakladatelstvím AND Classic. Mistr fantasy se tentokrát inspiroval šachovou hrou a předkládá nám dílo, které připomíná šachovou partii. V prvním plánu se hraje mezi Dobrem a Zlem.

Na straně bílých hraje Belgarion. Na počátku chlapec, který se svou tetou Polgarou a několika přáteli odchází z rodného statku na dalekou cestu. Zpočátku je pouhým pěšcem. Šach se teprve učí a jeho první tahy jsou pozvolné a váhavé. Za černé hraje Torak, strašlivý jednooký bůh, vládnoucí polovině známého světa. Zatím ještě tvrdě spí. Hrají za něj jeho služebníci, zkušení hráči, a dlouho je to pouze výhoda prvního tahu bílého, která Belgariona ochrání před hrozbou matu.

Co bude odměnou vítězi? To na začátku partie není jisté. Mohl by to být proslulý Aldurův Orb, drahokam božské síly. Nebo snad vláda nad světem? Anebo obojí?

Pěšec proroctví končí ve chvíli, kdy se čtenář dozvídá, že se o něco hraje a že Garion možná bude hlavním hráčem. Honem sem s další knihou! Příběh se rodí pozvolna a zeširoka. Garion putuje královstvími Alornů a zvolna roste. Získává si přátele ze všech národů. Probouzí se jeho skrytá moc. Partie se rozehrává. Belgariad je cyklus epické fantasy podle té nejlepší tolkienovské tradice. Elenium předčí jak z hlediska obsahu, tak z hlediska formy. Eddings je mistr vypravěč, dokáže příběh dávkovat a pomalu gradovat až k výtečným pointám jednotlivých dílů. Děj je zpočátku pozvolný, plyne pomalu a čtivé dialogy a popisy se pomalu skládají ve velkolepý obraz. Ve vypjatých okamžicích však příběh odhazuje své mírumilovné roucho, tasí meč a řítí se vpřed ve strhující akci.

Prostředí světa Alornů a Angaraků je velice propracované. Hrdinové procházejí země jednu po druhé, každá má svůj nezaměnitelný kolorit a ráz obyvatelstva. Promyšlená drobnokresba, která jen volně souvisí s hlavní dějovou linií, vytváří vysoký pocit autentičnosti. Možná právě vysoký stupeň podrobnosti je příčinou některých reakcí, které počátečním knihám cyklu vyčítaly rozvláčnost (viz např. recenze v Nemesis). Spád závěrečných dílů tyto kritiky přesvědčivě vyvrací.

Postavy jsou napsány velice plasticky a zdařile. Přiznám se, že při četbě Elenia mi jednotliví rytíři semtam splývali. Ne tak zde: Garionovi společníci jsou plnokrevnými osobnostmi s vymezenými charaktery, chováním a smyslem. Složení družiny je mnohem bližší klasickému fantasy schématu a kupodivu se zdá, že k prospěchu věci.

Vývoj jednotlivých hrdinů nemá v dostupné fantasy obdoby. Nejzřetelněji se ovšem projevuje na hlavní postavě Belgariona: Garion prvního dílu je pubertální chlapec, který si sotva ví rady sám se sebou. Belgarion Divotvůrcovy koncovky je mocným králem Rivy a Pánem západu. A přesto z Belgariády necítíme omšelost kliše kterak chudý chlapec ke štěstí přišel.

Ani ostatní postavy nezůstávají na šachovnici stát. První mezi všemi princezna Se'Nedra, dospívající na stránkách knih z rozmazleného děcka v královnu. Mohutný Barak se svými manželskými problémy, jezdec Hettar, špión Silk, vznešený Mandorallen i prostý Durnik se pod tlakem událostí vyvíjejí a mění. Stranou nezůstává ani mocný čaroděj Belgarat a jeho dcera Polgara, Garionova teta, která se svým otcem tvoří ideální tým. I nejmocnější z lidí zde mají sve slabé stránky, úlohu a vývoj. Oproti postavám kupříkladu Tolkienovým tak sice ztrácejí část veli-

kosti a patosu, získávají však nezanedbatelný lidský rozměr.

Postava Polgary je dějově velmi nosná. Ženský princip zastoupený zpočátku Polgarou a později Se'Nedrou je dalším prvkem, který z Belgariadu dělá něco víc než jen zdařilou napodobeninu Pána prstenů.

Kvalitní mýtus by, zdá se, měl být ve fantasy naprostou samozřejmostí. Není fantasy bez mýtů. Teprve při četbě Belgariády jsem si však uvědomil, jak mocně působí opravdu propracovaný mýtus dobře začleněný do příběhu. Podobně jako v Eleniu i zde každý díl uvádí jedna část legendy, která spolu s vějičkami semtam rozhozenými v textu tvoří sugestivní obraz mýtu. Brilantním kouskem mozaiky je legenda uvádějící Divotvůrcovu koncovku: pohled "z druhé strany barikády" je originální a věrohodný.

Vynikající gradace děje tvoří mocný čtenářský efekt. Napětí se stupňuje jak v rámci jednotlivých dílů, tak v průběhu cyklu jako celku. Každý z dilů je lepší a nabitější než díl předchozí. Počáteční náznaky obrysů velkých věcí vytváří výbornou atmosféru tušeného příštího, zhuštěný děj konce cyklu pak tyto sliby plní měrou vrchovatou. Posledních sto stran Divotvůrcovy koncovky jsem dočítal se zatajeným dechem, vyvrcholení a pointa Belgarionova střetnutí s Torakem mě uchvátilo.

Nakladatelstvi AND CLASSIC je třeba pochválit za bezkonkurenční rychlost uvedení jednotlivých knih na trh. Pětidílný cyklus během čtyř měsíců je opravdu husarský kousek v našich podmínkách, kdy vydání některých cyklů zabere nejméně stejnou dobu jako jejich napsání.

Zcela profesionální je provedení obálek Jana Patrika Krásného, podle mého názoru současného SF&F výtvarníka číslo jedna. Bohužel však námět obálek s dějem nesouvisí, v celém cyklu nenajdete jediného draka a Gariona si opravdu nepředstavuji jako dlouhovlasé blond pachole. Pouze obálku v pořadí třetího Kouzelníkova gambitu jsem ochoten vzít na milost).

Chválím i provedení map, jejichž překreslení v češtině dnes bohužel zdaleka není samozřejmostí (viz např. ostudná mapa v knize Dragonlance: Draci zimni noci). Potěší detailní mapy v úvodu jednotlivých částí.

Nešťastný je fakt, že každý díl překládal jiný překladatel. Překladatelé se sice snažili dodržovat charakter překladu i klíčové pojmy, tato daň rychlosti vydání je však přece jen zaplacena občasným zaskřípáním a nejednotností překladu.

Celkově mě cyklus o Belgarionovi uchvátil. Vydání čtvrtého a pátého dílu jsem netrpělivě očekával a Belgariad nezklamal. Po Pánovi prstenů je to další skvostné fantasy dílo, ke kterému se nepochybně několikrát vrátím. David Eddings si zaslouží potlesk na otevřené scéně. Pro milovníka fantasy je povinnost mít jeho dílo v knihovně.

David Eddings: Belgariad (Pěšec proroctví, Královna magie, Kouzelníkův gambit, Věž černé magi, Divotvůrcova koncovka). Překlad Martin Tkaczyk, Dagmar Tomková, Martin Janda, Vladislav Günter, Tomáš Hirt. Obálky Jan Patrik Krásný. Praha, Classic 1995.

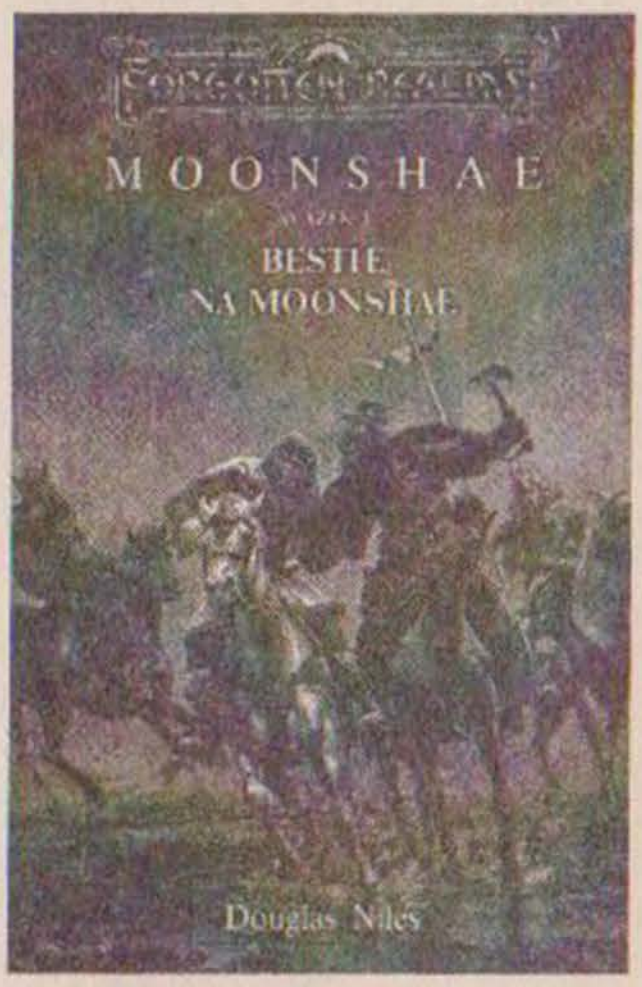
Marc

Už zase !?

Firma TSR musela nakladatelství Návrat provést něco hrozného. Jinak by se Návrat nemohl tak děsivým a zákeřným způsobem mstít na překladech knih z cyklů DragonLance a Forgotten Realms.

Pro začátek pár věcí, které mně napadly při četbě Draků podzimního soumraku. Slovo kender bylo pro cyklus Dračí Kopí vymyšleno zcela nově, ni-

kdy předtím v angličtině neexistovalo. Důvodem pro to bylo, aby se představa o této postavě vytvářela v čtenářově mysli bez jakýchkoliv asociací na něco, co zná. Proč nebylo možné ho ponechat v původní podobě i v češtině, aby si český čtenář nemusel pracně přizpůsobovat představu toho, co zná pod jménem šotek ze středoevropských pohádek? Představte si, že by byl Hobit přeložený pod názvem Skřítek! Vůbec zacházení s vymyšlenými názvy a jmény postav je v tomto překladu velmi necitlivé. Také bych překladatele někdy nechal mluvit pomocí vět, které on vkládá do úst svým postavám. Obávám se, že by se z něj postupem času stal samotář a podivín.



No nic. Nová kniha - Bestie na Moonshae. Jestli chce Návrat vydat celý cyklus románů z prostředí FR, budeme mít Bestií ještě pěknou řádku. Uznávám, že vymyslet český ekvivalent pro slovo "Darkwalker" (zhruba "Ten, kdo kráčí v temnotě" nebo "Temný chodec") by dalo práci i těm nejlepším překladatelům, a proto bych tohle zaváhání u slušného překladu nepokládal za důležité.

Ale tento překlad slušný není. Vše, co jsem doposud přečetl, bylo odfláknuté a nedodělané. Připadá mi, jakoby si překladatel po sobě svůj výtvor nečetl, jinak by s ním musel něco udělat. Budu používat příklady z prvních několika stránek, aby bylo vidět, jak jsou nedostatky v Bestii z Moonshae časté.

V této knize je o něco méně konkrétních chyb v překladu než v Dračím kopí. Jen bych chtěl překladateli připomenout, že následník není člověk, který následuje svého velitele do boje a luky vyrábí někdo jiný než lučištník, ten z nich totiž střílí. Od překladatele by se také měla očekávat dostatečná znalost angličtiny na to, aby věděl, že sloveso see má několik různých významů, takže Groth na straně 154 neuvidí, že bude studna připravena, ale dohlédne na to.

Je ale poměrně časté, že věty nebo slovní spojení nedávají smysl (Tento rok obchodoval Pawldo se psy a jako vždy bylo jeho nabízené zboží rozličných ras a pro různé účely. - str. 15; "Tvé štěstí si jedině pohorší", zavrčel Erian . - str. 22); Ačkoli byl schopný voják, měl obrovský bojovník v mírových dobách málo trpělivosti a očividně vítal příležitost k násilí. - str. 25). Z textu naprosto nevyplývá, proč si na straně 13 razí Tristan cestu davem hněvivě, a tamtéž mi dělá obtíže představit si, jak si kejklíř ostře hlídá kruh scimitarů (pro neznalce: scimitary nejsou kejklířské kuželky nebo míče, ale druh šavle) nebo jak vypadá takový naolejovaný obchodník (asi moc nevrže).

Překladatel si také neuvědomil, že pro anglické mluvnické jevy musí hledat jejich co nejlepší vyjádření, nikoliv přesné ekvivalenty. Tak například čeština většinou místo slovesných přídavných jmen (v angličtině tvary končící na -ing) použije vedlejší větu a trpný rod se přeloží pomocí přehození podmětu a předmětu nebo jako zvratné sloveso. Např. věta 'Kdyby tři Ffolkové jdoucí po hradní cestě méně znali výhled, byli by okouzleni panoramatem otevírají-

cím se před nimi, když vyšplhali výš' (str. 26). Dle mého zcela subjektivního názoru by zněla daleko přirozeněji takto: 'Kdyby pro tři Ffolky kráčející po hradní cestě nebyl tento výhled tak známý, jistě by je okouzlilo panorama, které se před nimi otevřelo, když vyšplhali výš'. Nebo 'Nikdy nebyl prodáván pes ani za polovinu žádané částky!' (str. 17) bych klidně vyměnil za 'Nikdo nikdy neprodával psa ani ...' I když v těchto samostatných případech tyto nešikovnosti asi nevyzní tak, jako když se v knize opakují několikrát po sobě.

Další velmi nešikovně přeložená vazba je become .. Žádný český spisovatel by (snad) nenapsal '[Firbolgové] tam žili v izolaci a stali se mrzoutskými, unuděnými a línými.' (str. 23). Po celé knize jsou roztroušena spojení, která se v češtině příliš nepoužívají, např. by se asi neřeklo, že půlčíci žili jako sousedé lidských usedlostí, ale spíš v sousedství lidských usedlostí (str. 15).

Zpočátku jsem se obával, že knihu nebudu ani schopen dočíst. Nakonec jsem tak ale učinil a nebyl jsem zklamán. I když se cyklus Forgotten Realms řadí k té nejkomerčnější komerci a rozhodně se nejedná o žádný umělecký trhák, splňuje všechny požadavky, které může čtenář fantasy mít. Čte se jedním dechem, neustále udržuje vysokou hladinu napětí a má všechny atributy, které patří k typické, klasické fantasy, které u nás doposud mnoho nevycházelo (zato jsme si už mohli přečíst několik zdařilých parodií). Druidové kouzlí, padouši jsou zlem prolezlí až na kost, hrdina a hrdinka se do sebe zamilují a konec je dostatečně otevřený možnostem dalších pokračování.

Když jsem otevřel druhý díl, zajásal jsem. Jiný překladatel, sláva, vydavatel se poučil a přešel na lepší kvalitu. Omyl. Překlad je asi ještě horší a především nenavazuje na díl předešlý. Hned po pár stránkách jsem narazil na Temného Poutníka. Jaktože nikdo překladatelku neupozornil, že se Darkwalkerovi říká Bestie?

Navíc se dotyčná asi potýká ještě s tvorbou slov v angličtině, jinak by se nám nemohla pokoušet namluvit, že vrazi byli oblečeni do hedvábí z Amnishe (str. 31). Amnish byste na mapě Zapomenutých říší hledali marně, ale v jižní části Pobřeží Mečů, v sousedství Calimshanu, se nachází země Amn. Amnish je přídavné jméno (Amnish silk). Na straně 41 se zase mluví o vládě nad Moonshay, tj. obyvateli ostrovů Moonshae. V prvním díle se tomuto děsnému tvaru překladatel aspoň úspěšně vyhýbal. Z celé knihy na vás přímo civí původní anglický slovosled a použitá větná i slovní spojení. Bestie by měla zemí kráčet v mnoha podobách, a ne přeměnách (str. 7). Ve větě Taková byla doména Baalova, vražedného boha smrti (str.9) mám pocit, že něco není v pořádku s pády. Atd., atd.

Největším problémem je asi to, že nakladatelství Návrat, stejně jako mnoho jiných, odmítá přijmout redaktora, který by si knihu přečetl přinejmenším po přeložení, když už ne předtím v originále pro porovnání. Korektor nemůže vychytat všechno a ani to není jeho úlohou. U Návratu je to ještě spojeno s tím, že jeho překladatelé patrně na překladu nemají žádný jiný než finanční zájem a celý žánr fantasy jim je většinou naprosto cizí. Obyčejný čtenář možná nepostřehne tolik chyb jako já, jen mu bude čas od času divné, že si některý odstavec musí číst dvakrát až třikrát, aby si byl jistý, že mu porozuměl. Knihy z cyklu Dračího kopí a Zapomenutých říší budou patřit mezi nejžhavější kandidáty na Koniáše (soutěž o nejhorší překlad roku). Doufejme, že to Návrat pochopí nikoliv jako urážku, ale jako podnět pro zlepšení situace.

Douglas Niles: Bestie na Moonshae, Černí čarodějové. Překlad Karel Malčík, Dagmar Krafková. Obálky Keith Parkinson. 380 s. 120 Kč.

Karel Makovský

Kam se kouknu...

... všude samý drak. Už je to tak. Na pulty se dostala povídková kniha, kde o nic jiného než o draky nejde. Přiznám se, že na "útočící draky" jsem sahal s krajní nedůvěrou, protože jsem měl pocit, že jak obálka, tak název mají sloužit jako návnada na mou peněženku a uvnitř nebude nic. Spletl jsem se a tak se omlouvám.

Grafické ztvárnění obálky evokuje jedno jméno: Bauer. Ne, takováto malba není jeho styl (v poslední době dělá podstatně lepší věci. Kdo viděl "Evu", ví, o čem mluvím), ale písmo, na to byste mohli přísahat. Velikost, styl, barva, umístění - vše sedí. Vsaďte si, otočte na tiráž - a zaradujte se. Je to Bauer. Fajn, ale trochu stereotypní.

Úvod knihy obstaral Tad Wiliams. Autor známý téměř ve všech zemích Evropy. Bohužel, o naší zemičce to neplatí. Škoda, zbývá nám jedině originál (nebo o dost přijatelnější polština). Wiliamsův styl je velice čtivý. A kniha je uvedena s citem a respektem. Je vidět, že Wiliams si váží nejen draků, ale i autorů o nich píšících.

A pak už to jde ráz na ráz. Povídky humorné, vážné, inspirované evropskou, americkou a asijskou kulturou, s draky zelenými, červenými, černými, zlatými, opravdovými, nebo metaforickými... Prostě ohňostroj nápadů. Celá kniha má jedno velké plus. Je neuvěřitelně pestrá. Důvod je nasnadě. Každý autor si drží svůj určitý styl a ten jej poznamenává. Není přece problém poznat styl A. Sapkowského, D. Eddingse, nebo T. Pratchetta. Proto se řada za sebou jdoucích krátkých povídek může stát jednotvárnou navzdory různorodosti témat. To u této knihy nehrozí, neboť - co povídka, to jiný autor. Jedna perlička - jméno u nás má jenom Mike Resnick a to ještě po knize "Dobrodružství" nijak zvlášť příznivé. Nenechte se ale odradit, to čtení stojí za to.

I když by se dalo čekat, že všechny pečlivě vybrané povídky patří do žánru fantasy, opak je pravdou. Uvnitř najdete i několik povídek, které jsou svým zaměřením téměř nebo úplně sci-fi. Není jich moc, ale kvalita těchto děl ukazuje, že si zde své místo zaslouží.

Asi nejvíc z celé knihy se mi líbila povídka "Bezpečí domova". Je krásně vymyšlená, svižně napsaná a má skvělou myšlenku. Není fantasy, je spíš čistou sci-fi, bombónek pro lidi, kteří mají rádi virtuální realitu a měli by ji nejraději k dennímu používání. Přiznám se - sci-fi povídky čtu málokdy (mám raději romány) a počítačům rozumím s prominutím jako koza petrželi, ale jak jsem již předeslal, tahle povídka má tah. (Bonbónek pro lidi, kteří tvrdí že ženy neumí psát sci-fi: tuto povídku napsala žena.)

Můj názor je ovšem diskutabilní neboť kvalita povídek je až vzácně vyrovnaná. A laťka je celkem slušně vysoko. Jenom se nemůžu zbavit dojmu, že bych asi místo "draků" radši od vydavatelství Perseus přivítal další díl "prima mýtů" se Skeevem a Aahzem. Ale co, ve chvíli, kdy budete číst šestku Dechu draka, by už měl nový "mýtus" být na pultech.

Draci útočí - povídková sbírka. Překlad kolektiv překladatelů. Obálka P.A.Jones. Plzeň, Perseus 1995. 208 s. 60 Kč.

Robert Pilch

Cesta do Holmgardu

Cyklus Legendy o Lone Wolfovi pokračuje druhým svazkem, jehož kostrou je zápletka prvního z gamebooků (mimochodem AFSF již píše do svých knih, že GAMEBOOK je jejich registrovaná ochranná známka, aniž by se zamysleli nad tím, že podle stejné logiky by si kdokoli mohl chtít zaregistrovat např. název SLOVNÍK či SOFTWARE) série Lone Wolf - Útok ze tmy. Rozvíjí tento příběh v širších souvislostech - dovídáme se, co se dělo v jiných částech

Sommerlundu, zatímco se Lone Wolf snažil přinést králi zprávu o masakru v klášteře Kai, zejména o útoku na Toran, sídlo Bratrstva křišťálové hvězdy, a dalším měření sil mezi zrádcem Vonotarem a záhadnou Alyss (jejíž moc se zdá být stále větší). Náš hlavní hrdina během své cesty, dá se říci "dospěje z chapce v muže". Snad až příliš rychle, přerod z mladíčka, který před dvěma Giaky raději uteče, v hrdinu, jenž snadno zmasakruje oddíl Giaků a nádavkem několik Kraanů a Drakkarimů, mi připadá dost náhlý (byť je zřejmě podpořen trochou magie). Objevuje se také další důležitá postava - dívka Qinefer, žijící zatím jen svou pomstou a nenávistí vůči silám Temnoty, ale předurčená k mnohem důležitějšímu úkolu. Jakému, to už se v této knize nedovíme, takže nám nezbývá, než si počkat na pokračování.

Stejně jako první díl je kniha docela čtivá a děj ubíhá rychle kupředu. Navíc se zlepšil i překlad - bohužel však naopak chybí mapa (že by nebyla ani v originálu?), takže kvůli orientaci v ději se bez prvního svazku neobejdeme. Ale to už je jen drobná vada na kráse. Obálka je působivá a docela odpovídá ději, kromě toho si AFSF může připsat plus i za jednotnou grafickou úpravu celé řady (pokud ji dodrží).

Joe Dever & John Grant: Temno přichází. Překlad Petra Jůzlová. Obálka Peter Jones. Praha, AFSF 1995 248 s. 79 Kč.

-mk-

Všechno je jinak

Na konci devátého svazku série "Lone Wolf" se zdálo, že v dalším dobrodružství se našemu hrdinovi podaří (pokud nezahyne) získat všechny tři zbylé Kameny vědění najednou. Leč není tomu tak - způsob, jakým si autor připravil půdu pro další pokračování, je sice poněkud vykonstruovaný, ale to si v zápalu hry uvědomí málokdo. Takže poslední dva kameny jsou stále ve hře a navíc na místě, kde pobyt nepatří k nejpříjemnějším.

Zápletka dobrodružství není nijak zvlášť výrazná, většinu hry zabírá cesta do Torgaru. Protože možnosti, jak se tam dostat, jsou různé, mohou se vaše zážitky při opakovaném hraní dost lišit. Bohužel však na druhé straně nedává příliš prostoru aspoň jakési "taktice" (lze-li o něčem takovém mluvit u gamebooku). Prostě jdete stále dál, sem tam něco zabijete a to je všechno. Ani zajímavých předmětů po cestě moc nepotkáte. Navíc se stále prohlubují rozpory mezi "začátečníkem" a "veteránem" - pro nováčka je většina soubojů cestou na onen svět. A co teprve zcela absurdní situace, kdy je na tom hrdina bez Sommerswerdu paradoxně lépe než s ním (ale i tak ne moc růžově). Mám pocit, že autor chce pro navození pocitu nebezpečí užívat stále silnější a silnější soupeře, až to občas přehání. Nu což, čekají nás už jenom tři díly.

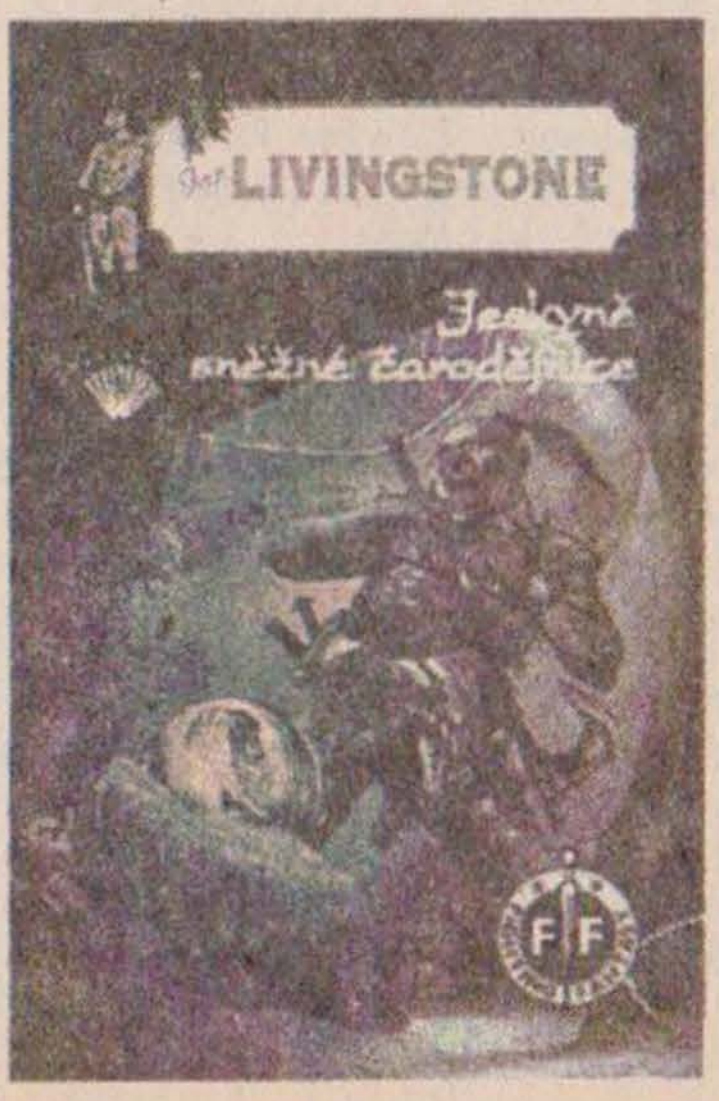
Po grafické stránce je téměř vše v pořádku, nicméně mapa by mohla být čitelnější a celostránkové ilustrace by se měly vyskytovat pokud možno u pasáže, ke které se vztahují, a ne o 2-3 stránky dále.

Joe Dever: Torgarské kobky. Překlad Michaela M. Marková. Obálka Juraj Maxon. Praha, AFSF 1995. 75 Kč.

-mk-

V Křišťálových jeskyních

Nakladatelství Perseus pokračuje v pravidelném vydávání série Fighting fantasy "strašidelným dobrodružstvím" z mrazivého Severu - Jeskyní Sněžné čarodějnice. O strašidelnosti by se sice dalo pochybovat, nicméně zápletka příběhu je docela zajímavá a rozhodně ne tak jednoduchá, jak se na první pohled zdá - kdo si po přečtení řádků na zadní straně obálky pomyslí 'zase nějaký dungeon, který se musí prolézt a nakonec zabít jakousi čarodějnici', velmi brzy je vyveden z omylu - smrtí Sněžné čarodějnice teprve začíná ta pravá legrace a zjistíte, že i v ledovcových jeskyních se dobrodruh může pěkně zapotit. Ke slovu přijde kromě zbraní i rozum a samozřejmě nezbytná dávka štěstí. A ani po návratu na denní světlo vám není dopřán zasloužený odpočinek - naopak musíte napnout všechny síly, abyste zlomili zhoubný účinek smrtícího kouzla.



Co se týče napínavosti a barvitosti děje, je tedy vše v pořádku. Bohužel však autor nezkontroloval své dobrodružství dostatečně pečlivě, neboť v něm zanechal několik závažných chyb. Asi nejhorší je situace, ve které se můžete poměrně snadno dostat do nekonečného cyklu - jak to autor zamýšlel doopravdy, jsem zatím nezjistil. Těžko omluvitelná je také situace, kdy skutečně existuje jen jedna 'povinná' cesta - všechny ostatní mají za následek smrt. Paradoxní pak je, že projdete-li tou správnou cestou, můžete později potřeboyat jistý předmět, který lze ovšem získat jen na jedné z těch nesprávných cest. Ve světle těchto skutečností je už fakt, že když si plníte batoh pokladem, nezáleží na tom, kolik předmětů jste v něm měli předtím (za každých 50 zlatých musíte jeden vyndat), poměrně nepodstatný. A o tom, že když v husté vánici potkáte mamuta, tak se na vás hned vrhne (já bych spíš čekal, že jakožto býložravec bude náhodného kolemjdoucího člověka ignorovat, zvlášť za takového počasí), snad už téměř nemá cenu mluvit.

Zkrátka byl by to docela dobrý gamebook, kdyby několik zbytečných chyb nekomplikovalo jeho hratelnost. Takhle bohužel na vyšší příčku pomyslného žebříčku aspirovat nemůže.

Ian Livingstone: Jeskyně Sněžné čarodějnice. Plzeň, Perseus 1996. 55 Kč.

-mk-

Yrrhedesovo oko

Andrzej Sapkowski se nám tentokrát představuje jako autor nového RPG systému, určeného především pro

začínající hráče. Z tohoto hlediska je to systém poměrně dobrý, jednoduchý a snadno pochopitelný. Přesto však by Pánem hry měl být někdo s dostatečnými zkušenostmi, které by jemu i ostatním hráčům pomohly pochopit některé obtížnější pasáže.

Kniha je rozdělena do čtyř částí. První kapitola seznamuje hráče metodou názorných příkladů se základními herními mechanismy (pohyb, boj, testování činností). Následuje kapitola o magii včetně základních kouzel. Třetí část je určená Pánům hry, kteří se v ní dozví všechno (nebo aspoň většinu toho), co potřebují k vedení hry. Knihu uzavírá vzorové dobrodružství - scénář je velice podrobný, takže PH by neměl mít během hry vážnější problémy.

Pokročilejší hráči by u této hry asi příliš dlouho nevydrželi, zejména proto, že zde není žádná možnost vývoje postavy. Má jen ty vlastnosti, které jí na začátku byly stanoveny (hodem kostkou) a nic s nimi už dělat nemůže, nezískává ani žádné další schopnosti. Takže zvětšit své šance při souboji (i mimo něj) může jen získáním lepšího vybavení. Také čaroděj má jen ta kouzla, která si před hrou vybral, a žádná další už nedostane (leda získá-li nějaký amulet či kouzelný svitek) - jediná možnost změny repertoáru kouzel je vytvoření nové postavy. Ale jak jsem již řekl, hra je určena hlavně pro hráče nezkušené, aby se seznámili s RPG hrami a jejich základními mechanismy (které jsou ve všech hrách podobné) a pak mohli snadno přejít k některému složitějšímu systému. Naopak ostříleným hráčům nic nebrání ve využití velké otevřenosti této hry a vytvoření doplňujících pravidel. Je tedy docela dobře možné, že některé z "doupěmilců" tento systém zaujme a časem se dočkáme i nějakých doplňků.

Na knize je však bohužel poznat, že se její vydání trochu uspěchalo. Kdyby si definitivní verzi ještě jednou někdo přečetl, nemusely se tam vyskytovat takové chyby, jako několikeré přehození úspěchu a neúspěchu při testu nějaké vlastnosti, či záměna zlomku 1/4 písmenem L apod. Také překlad je místy trochu neohrabaný. I celkový vzhled textu mohl být lepší - stránky začínající neúplným řádkem (či dokonce neúplným slovem), kterým končí odstavec, působí dost nepěkně, zvlášť následuje-li nová podkapitola.

I přes tyto (většinou drobné) nedostatky je vydání Yrrhedesova oka bezpochyby záslužným činem, protože RPG systémů v češtině je na trhu stále málo a zejména typ jednoduché hry pro úplné nováčky se u nás dosud nevyskytoval.

Andrzej Sapkowski: Yrrhedesovo oko. Překlad Lubomír Pačes, Rostislav Řeha, Roman Sochor a Hana Vlčinská. Obálka Luis Royo, Ostrava, R.S.G 1995. 256 s. 89 Kč.

-mk-

Přízeň

Michí

Životaschopnost:	původní Životaschopnost postavy
Útočné číslo:	(+1)+2,2,3 = 3,3,4 (pařátky, tlamička), dále zvl.
Obranné číslo:	(+7)+2=9
Odolnost:	jako původní postava
Velikost:	A
Pohyblivost:	11
Inteligence:	jako původní postava + 5
Přesvědčení:	neutrální
Zkušenost:	Životaschopnost x 100

Michí není svým způsobem nestvůra, ale je to pozůstatek existence dobrodruha, na kterého bylo sesláno Ham'elnovo kouzlo (kouzlo viz níže). V okamžiku, kdy cíl kouzlu neodolá, změní se v Michí. Ta připomíná krysu standardní velikosti, ale pouze tvarem. Michí má zářivě zelenou barvu, jasně oranžovou lysinku mezi ušima a na šedém čumáčku černý kroužek s bílým kamenem. Okolo čumáčku jsou umístěna nepříjemně inteligentní očka.

Otvor do její trvalé nory (lépe do příbytku) mívá dveře, v obydlí mívá tekoucí vodu svedenou nějakým kanálkem, křesílko, lůžko, dobré potraviny, často věci nemalé movité i magické hodnoty. Ale proč?

Zde je třeba se zmínit o osobě starého Ham'elna - byl to dědula na úctyhodné 75. úrovni. V magickém důchodu našel postup, jak z elementární (mag)energie malých tvorů "nakondenzovat" obrovské množství magenergie vhodné pro sesílání kouzel. Jenže v době, kdy sestavoval zaklínadlo, měl už mozek po několika mentálních soubojích no.... A tak se do zaklínadla dostal vliv fyziognomie drobného hlodavce.

Původně mělo kouzlo zvýšit odolnost proti mentálním útokům a dodat velkou sílu magickou. Kombinací úmyslu a výše uvedeného problému došlo k tomu, že postava, na niž bylo kouzlo sesláno:

- získá podobu a parametry Michí
- prudce se jí zvýší inteligence (i nad humanoidní mez)
- pro případ mentálního souboje či podrobování disponuje jakýmsi dobrovolným mentálním zrcadlem - buď na ni daný útok vůbec nepůsobí, nebo ho bez problémů obrátí na sesílatele s působením dle své úvahy (mágovi při útoku najednou vypučí parohy, popraskají magické prsteny...)

- získá možnost sesílat "sesbíráním magenergie z prostoru" různá žertovná kouzla s krátkým trváním (na podlaze leží dvě kola milión zlatých mincí, pár kol prší zelené jiskřičky...)

- si ponechá své vlastní zvláštní schopnosti (včetně pyrokineze, bojového křiku, kouzel....)

- získá na 1 rok vztek a poté flegmatický přístup k vlastní existenci

- získá respekt většiny nemagických zvířat (pouze při hodu 0 na k10 je zvíře ochotno na Michí zaútočit, bojovnost nebojovnost)

- jako hlodavec je schopna instiktivně najít na vzdálenost až 30 sáhů nejbližší bezpečnou noru, do které se může schovat

Ham'elnovo kouzlo

Magenergie:	20 magů přípravná fáze 50 magů seslání
Dosah:	10 sáhů z očí do očí
Rozsah:	jeden humanoid
Vyvolání:	přípravná fáze 1 směnu (lze předvyvolat) z očí do očí 3 kola
Trvání:	do zlomení či rozptýlení kouzla
Past:	Odl+Roz~6~!

Poznámky:

- V okamžiku přípravné fáze musí v kruhu o poloměru 100 sáhů žít drobní hlodavci (myši, krysy, potkani...) s celkem 300 životy. Přípravná fáze kouzla z těchto tvorů vysaje životní energii a kouzelníkovi za každý 1 život přibyde 1 mag - hlodavci do 6 směn umírají. Proto je přípravná fáze Ham'elnova kouzla často využívána k hubení hlodavců..

- Není-li v okolí dost "krysích životů" (což je však v dané době značně nepravděpodobné), magenergie nedosáhne 300 magů a během jedné směny se kouzelníkovi "rozuteče". Hlodavci však jsou vyhubeni...

- Již existující Michí přípravná fáze nevysává.

- Magenergii získanou v přípravné fázi Ham'elnova kouzla nelze použít jinak než na Ham'elnovo kouzlo. Není-li využita, zmizí po čtyřech dnech.

- V jednom okamžiku lze mít předvyvoláno pouze jedno Ham'elnovo kouzlo.

- V okamžiku sesílání kouzla "z očí do očí" se vytvoří investicí 50 magů magický kanál mezi kouzelníkem a cílem, kterým prosviští hlodavčí magenergie - a cíl se diví...

- Při rušení kouzla se počítá do sesílací magenergie "pouze" oněch 300 magů z hlodavců.

- Kouzelník, který kouzlo seslal, jej může do šesti směn odvolat se 100% účinností a investicí 1 magu. Za každých dalších šest směn se pravděpodobnost sníží o 10% a o jeden mag se zvýší magenergie potřebná na rušení. Z tvora, u nějž se kouzelník o odvolání pokusil a nepodařilo se mu, již tento kouzelník Ham'elnovo kouzlo nesejme - musel by kouzlo normálně zlomit či rozptýlit.

Biďuch a jeho kouzla

Biďuch - jméno tajemné, vzývané i proklínané. Tvor zjevující se nezván a nečekán, opovrhující jakýmikoli přivolávacími obřady. Jízlivec a mizera, bavící se ne úkor kohokoli - nebo tvor citlivý a velmi dobře odlišující dobro od zla? Je postrachem či vítaným hostem? Kdo to je?

Zjevuje se vzácně a to v podobě zcela libovolné a odpovídající jen momentálnímu přání a náladě Biďucha - vždy je to však podoba humanoida velikosti malého A. Chodí oděn a) do kůže, b) do pestrých barev, c) do čehokoli, a nenosí zbroj ani zbraně. Má neomezené možnosti pohybu, či spíše by se dalo říci, že nepochopil chemii, fyziku ani biologii a tak je schopen procházet skalami, nořit se suchý z vody či vyrůst z uschlého vrbového pařezu. Chce-li, levituje, létá, plave, chodí po vodě... a vždy a za všech okolností funí. Boji se nevyhýbá, ale prakticky nebojuje, neboť slyší myšlenky do vzdálenosti 100 sáhů a umí okamžitě zmizet.

Zjevuje se kdykoli a kdekoli, miluje víno a dobrou medovinu. Je silně zmlsaný a za kus velmi dobrého žvance (60 mincí malin, pečená jablka, slavičí paštika s kalvádosem...), případně za nový recept může leckoho lecos naučit.

Biďuch ovládá řadu zábavných kouzel a jako odměnu je někdy poskytne i dobrodruhovi - nikdy však svá kouzla neprodá ani nevydá pod hrozbou násilí. Pokud poskytne své kouzlo hraničáři či kouzelníkovi, naučí ho příslušné formule. Dobrodruhům bez znalosti magie naváže 1-3 svá kouzla do některého z předmětů v majetku obdarovávaného a dá jim takovou moc, aby je bylo možno seslat jednou denně každé.

Avšak běda tomu, kdo by se na Biďucha pokusil zaútočit či mu jinak uškodit - Biďuch je totiž schopen svá kouzla seslat na takového tvora s trváním v délce až půl roku. A to buď tak, že dobrodruh je danou dobu pod vlivem kouzla, nebo nevědomky po udanou dobu kouzlo sesílá každým svým dotekem.

Biďuchova kouzla může sesilatel odvolat bez magenergie, lze je normálně rušit a rozptylovat. Jedinou výjimkou v tomto směru jsou kouzla dožraného Biďucha - ta může odvolat pouze sám Biďuch.

Biďuch je sice tvor jízlivý, ale neškodí tvorům malým ani velkým. Proto ani jeho kouzla nelze seslat tak, aby někomu výrazně uškodily - kouzlo se prostě nepodaří seslat. Stejně tak nelze žádné z jeho kouzel seslat na předměty a tvory kouzelné či magické.

Zde jsou kouzla, která Biďuch ovládá:

Barva

Magenergie:	1 mag za každou barvu a směnu
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 věc či tvor
Vyvolání:	ihned
Trvání:	dle dodané magnergie
Past pro pozorovatele:	Int~10~pozná, že je to iluze/nepozná
Omezení:	cíl může mít velikost nejvýše A

Tímto kouzlem může Biďuch přikázat libovolné věci či tvoru, aby po zvolenou dobu měnil svou barvu v zvolených spektrálních barvách. Barvy se mění po jednom kole - je-li použita pouze jedna barva, věc či tvor má tuto barvu stále do konce trvání kouzla. Je-li sesláná Barva na plamen, má zvolenou barvu světlo tímto plamenem vydávané.

Tvor, který přehodí past, sice pochopí, že se jedná o iluzi, ale vidí ji dál.

Barva pryč

Magenergie:	3 magy za směnu za spektrální barvu 5 magů za směnu za míchanou barvu (zlatá, hnědá, růžová..)
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 tvor
Vyvolání:	ihned
Trvání:	dle dodané magenergie

Tvor, na nějž bylo toto kouzlo sesláno, po zvolenou dobu nevidí danou konkrétní barvu. Za 3 magy může zmizet barva zelená, modrá ap. Barvy jako zlatá, stříbrná, ale taky hnědá nebo růžová stojí pět magů.

Kluzkost

Magenergie:	1 mag za předmět velikosti dýky, kliky, láhve ap. 2 magy za předmět velikosti meče, židle ap. 3 magy za sáh^2
Dosah:	15 sáhů
Rozsah:	dle dodané magenergie
Vyvolání:	1 kolo
Trvání:	1 směna

Předmět či povrch, na nějž bylo kouzlo sesláno, získá po dobu trvání kouzla nulovou přilnavost (či - jinak řečeno - 100% kluzkost). Důsledky vyvoďte sami - nelze zvednout láhev či pohár, není možné tasit meč, schody do sklepení jsou (nebýt záchytů na zdech) zcela nevylezitelné....

Lechtivost

Magenergie:	2 magy za předmět velikosti dýky, kliky, zámku ap. 4 magy za předmět velikosti meče, židle ap. 6 magů za sáh^2
Dosah:	15 sáhů
Rozsah:	dle dodané magenergie
Vyvolání:	2 kola
Trvání:	6 směn

Předmět (nelze zeď, podlaha, ale klidně koberec či zámek), na nějž bylo kouzlo sesláno, se stane šíleně lechtivým. Je-li kouzlo sesláno na sedlo, bude shazovat jezdce, zámek se bude kroutit zloději pod paklíčem, koberec se sroluje, láhev vyskočí pijanovi z ruky... Konkrétní chování lechtivého předmětu stanoví PJ.

Oživ pokrm

Magenergie:	1 mag za 6 kol
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 pokrm
Vyvolání:	ihned
Trvání:	dle dodané magenergie

Pokrm, na nějž je toto kouzlo sesláno, začne vydávat zvuky tvora, ze kterého pochází. Tj. bůček bude chrochtat, sýr bučet, med bzučet... Pokrm složený z více složek (vepřo-knedlo-zelo ap.) bude vydávat zvuky všech zúčastněných jídel.

Tíha

Magenergie:	1 mag za 20 mincí
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	jeden předmět
Vyvolání:	1 kolo
Trvání:	1 směna

Předmět, na nějž je toto kouzlo sesláno, ztěžkne a svou váhu si udrží po jednu směnu. Lze takto "přitížit" prstenu, batohu, ale třeba i svitku v zobáku havrana....

Vodovod

Magenergie:	1 mag za 10 mincí váhy nádoby
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 nádoba
Vyvolání:	1 kolo
Trvání:	1 směna

Nádoba, na niž je toto kouzlo sesláno, získá něco jako alergii na kapalinu. Jakoukoli kapalinu (vodu, víno, lektvar...) snese pouze po dobu jedné poloviny kola - pak rozruší svou strukturu a během následujícho půl kola tekutinu volně propustí ven. Použito na dvousetčtvrtkový sud vína může mít velmi zajímavé následky.

Zmaťhmat

Magenergie:	1 mag za předmět velikosti dýky, kliky, láhve ap. 2 magy za předmět velikosti meče, židle ap. 3 magy za sáh^2
Dosah:	15 sáhů
Rozsah:	dle dodané magenergie
Vyvolání:	1 kolo
Trvání:	1 směna

Předmět či povrch, na nějž bylo kouzlo sesláno, získá po dobu trvání kouzla na omak povrch zvolený kouzelníkem. Klika může být slizká, meč šupinatý, podlaha chlupatá....

Zmaťsluch

Magenergie:	1 mag za 6 kol
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 postava
Vyvolání:	1 kolo
Trvání:	dle dodané magenergie

Postava má po seslání kouzla pocit, že z místa zvoleného kouzelníkem (půl sáhu před očima, za sebou, ale třeba i míli dopředu) slyší zvuk, který si kouzelník zvolil - cinkot peněz, vytí vlka, zvuk boje ap.

Zmaťzrcadlo

Magenergie:	1 tvor - 1 mag kdokoli - 3 magy
Dosah:	5 sáhů
Rozsah:	1 zrcadlo
Vyvolání:	3 kola
Trvání:	1 směna

Tímto kouzlem lze přikázat zrcadlu, aby:

- zobrazovalo jednu konkrétní a kouzelníkovi známou osobu jako zvolené zvíře stejné velikosti (nechť trpaslík Bug vypadá jako kozel...)

- zobrazovalo každého humanoida, který se do zrcadla podívá, jako náhodné zvíře stejné velikosti

Následky, které způsobí krollova identifikace s býkem ap., nechť posoudí v konkrétních případech PJ.

Změň chuť

Magenergie	1 mag za 10 mincí nebo 1/2 čtvrtky a směnu
Dosah	5 sáhů
Rozsah	1 pokrm (i složený, např. vepřo-knedlo-zelo)
Vyvolání	1 kolo
Trvání	dle dodané magenergie

Tímto kouzlem lze dočasně změnit chuť libovolného pokrmu či nápoje na zvolenou. Lze takto např. nařídit bůčku, aby chutnal jako kyška, vínu, aby chutnalo jako pomyje...

Změň vůni

Magenergie	1 mag za pokrm a směnu
Dosah	5 sáhů
Rozsah	1 pokrm (i složený)
Vyvolání	1 kolo
Trvání	dle dodané magenergie

Tímto kouzlem lze dočasně změnit vůni libovolného pokrmu či nápoje na zvolenou. Lze takto např. nařídit bůčku, aby "voněl" jako tvarůžek...

Zzúm

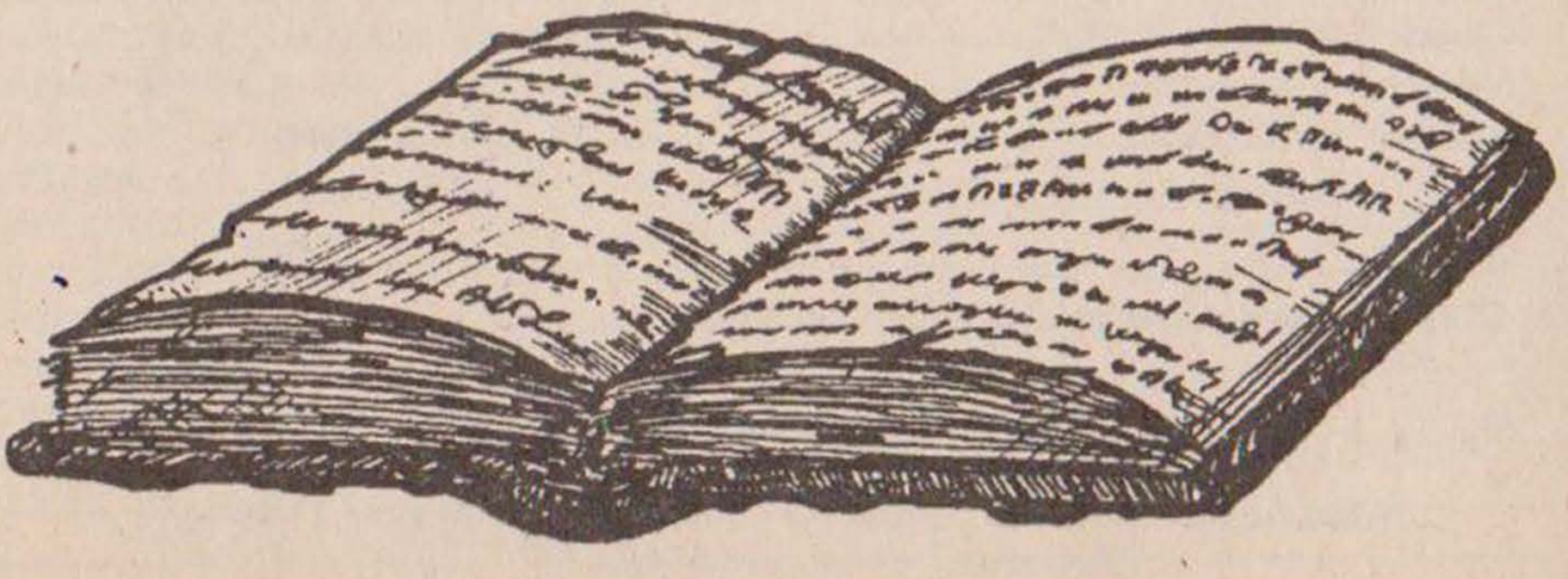
Magenergie	1 mag za +/-10% a směnu
Dosah	10 sáhů
Rozsah	1 tvor
Vyvolání	3 kola
Trvání	dle dodané magenergie

Toto kouzlo způsobí, že cíl vidí všechno okolo zmenšeně či zvětšeně. Např. potřebuje-li výprava projít kolem draka, stačí investovat 20 magů do Zzúmu (+200%) na draka. Ten pak vidí postavy o 200% vyšší (šestimetrový kroll ap.) a pravděpodobně raději zaleze do doupěte v domění, že se scvrkl...

Biďuchova kouzla lze na jeden cíl zkombinovat a například tak stvořit chrochtající bůček, který voní jako med, chutná jako šťovík a na dotek připomíná rašpli - postava s nižší odolností ráda (a s ironickou myšlenkou 'nech si chutnat') takový kus věnuje "náhodnému hládovému pocestnému", že?

A až Biďucha někde potkáte, dejte si pozor na jazyk, nebo se nenajíte...

Agupi & spol.



Jedete na CON?

Edhelcon '96

Ve dnech 16.-18. února 1996 se v Domě dětí a mládeže na Gurtěvově ulici v Ostravě bude konat EDHELCON '96 - con klubu Edhel Tir. Z programu: Čeští spisovatelé, E.T. show, prodej a burza knih, turnaje v Shadowrunu, Dračím doupěti, BattleTechu, Talismanu, Magic - The Gathering, Doomtroperu, piškvorkách etc. (dle zájmu). Přijďte, přijďte, přijďte! Všichni jsou vítáni.

Přihláška na EDHELCON '96

Jméno.....Příjmení.....

Bydliště.....

Účastnický poplatek:

do 31.12. 1995.....50,- (plní členové 40,-)
do 10. 2. 1996.....60,- (plní členové 50,-)
později a na místě .....80,- (všichni)
Povinné materiály (placka, Drakoplaš, plakát).....60,-

	16. února	17. února	18. února	
Snídaně:	–			25,-
Oběd:	–			40,-
Večeře:			–	40,-

nocleh: hotel Vista.....150,-/noc
tělocvična..... 30,-/noc

Celkem....._____ Kč

Chtěl(a) bych se zúčastnit těchto turnajů:

Peníze (poukázkou C) a přihlášku posílejte na adresu:

Michal Boleček, Zd. Štěpánka 1786, 708 00 Ostrava - Poruba
informace na telefonu 069/379 721

Figurky k DrD

cínové, postavy 3-5 cm velké dle rasy, v měřítku pro hexový papír pro rozšířený souboj

Typ	nebar.	barevná
Postavy		
Hobit válečník (sekera)	35.-	57.-
Hobit hraničář (kuše)	35.-	57.-
Hobit alchymista (truhlice)	35.-	57.-
Hobit zloděj (Pytel)	35.-	57.-
Kudůk hraničář (sekera)	35.-	57.-
Kudůk alchymista (truhlice)	35.-	57.-
Kudůk zloděj (lucerna)	35.-	57.-
Trpaslík válečník (sekera, štít)	35.-	57.-
Trpaslík bojovník (válečné kladivo)	35.-	57.-
Trpaslík druid (hůl)	35.-	57.-
Trpaslík pyrofor (rachejtle)	35.-	57.-
Trpaslík kouzelník (hůlka, kniha)	35.-	57.-
Trpaslík zloděj (pytel, sekera, krátký meč)	35.-	57.-
Trpaslík lupič (jednooký pirát se šavlí)	35.-	57.-
Elf šermíř (drátěné brnění, meč, lze i jako chodec)	35.-	57.-
Elf hraničář (sokolník s lukem)	35.-	57.-
Elf druid (kopí, pes)	35.-	57.-
Elf kouzelník (kniha)	35.-	57.-
Elfka kouzelnice (ohnivá koule)	35.-	57.-
Člověk válečník - kníže Drakon (rytíř s mečem)	47.-	77.-
Člověk válečník - rytíř Labutě (rytíř-šermíř)	35.-	57.-
Člověk šermíř (rytíř, zbroj, meč, štít)	35.-	57.-
Člověk bojovník (velký meč a štít)	35.-	57.-
Člověk hraničář (meč)	35.-	57.-
Člověk alchymista (elementální hůl)	35.-	57.-
Člověk kouzelník (koule a prsten)	35.-	57.-
Barbar válečník (meč, štít, uťatá hlava nepřítele)	47.-	77.-
Barbarka válečnice - princezna Khan (meč)	47.-	77.-
Barbar hraničář (velká sekera a meč)	35.-	57.-
Kroll (bez brnění, kyj)	35.-	57.-
Kroll válečník (drátěné brnění, meč)	35.-	57.-
Přátelé	.	
Pes hlídací	12.-	29.-
Pes lovecký	12.-	29.-
Pes válečný	12.-	29.-
Kočka	12.-	29.-
Nestvůry	.	
Kostlivec	35.-	57.-
Skřeti 1-3 ("amatéři"), 3 figurky v balíčku	35.-	-
barevní, 1 figurka	-	29.-

Skřeti 4-6 ("válečníci" - v plné zbroji), 3 figurky	35,-	-
barevní, 1 figurka	-	29,-
Ork 1 (sudlice)	26,-	45,-
Ork 2 (šavle, štít)	26,-	45,-
Ork 3 (sekera)	26,-	45,-
Ork 4 (šavle, štít)	26,-	45,-
Ork 5 (kladivo)	26,-	45,-
Ork 6 (tesák)	26,-	45,-
Moucha zlodějka	18,-	35,-
Moudrá sova	12,-	29,-
Vlk	12,-	29,-
Hyena	12,-	29,-
Krysa obří	12,-	29,-
Netopýr obří	12,-	29,-
Gobloch	12,-	29,-
Huňáč modrý	12,-	29,-
Draci		
Zelený (jednobarevný)	147,-	147,-
Rudý	147,-	190,-
Modrý	147,-	190,-
Žlutý	147,-	190,-
Duhový	135,-	165,-

Jak si objednávat: Sečti ceny toho, o co máš zájem, přičti 30 Kč poštovného a uvedenou sumu zašli složenkou typu C (dají Ti ji na každé poště) na adresu:

Jiřina Vorlová, poste restante, Opletalova 40, 110 07 Praha 1

Do zprávy na rubu složenky napiš, co objednáváš. Pokud se tam celá objednávka nevejde, můžeš ji poslat zvlášť v dopise nebo na korespondenčním lístku. V tom případě do zprávy pro příjemce napiš "dopis následuje" a do dopisu napiš, kdy byla složenka zaplacena. **Dopis s objednávkou a peníze posílej současně**, maximálně s odchylkou 1 den. **Objednávku piš čitelně, svoji adresu rovněž, a to včetně PSČ!** Nedostaneš-li zboží do jednoho měsíce od zaplacení, ozvi se. U figurek mohou nastat problémy s výrobou, proto u objednávky, prosím, napiš, zda budeš chtít vrátit peníze, počkáš i déle než měsíc (jak dlouho), případně jaké figurky bys chtěl náhradou.

Výše uvedené zboží lze zakoupit i v kanceláři Altaru na adrese:

Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3

vždy ve středu mezi 10. a 18. hodinou. Jindy není zaručeno, že někdo bude přítomen. Nám. J. z Lobkovic je naproti Olšanským hřbitovům mezi stanicemi metra A Flora a Želivského.

Případné žádosti a dotazy můžeš zaslat na jednu z výše uvedených adres, budeš-li chtít odpověď, nezapomeň, prosím, přiložit ofrankovanou obálku se svou zpáteční adresou. **Svoji adresu piš i do dopisu, ne pouze na obálku.**

Na spolupráci se těší nakladatelství Altar.

O spár Zlatého draka

Výsledky IV. ročníku

Do soutěže přišlo celkem 16 příspěvků, z nich do druhého kola postoupilo deset. Na základě hodnocení šestičlennou porotou bylo stanoveno toto pořadí na prvních čtyřech místech:

1.-2.	**Halanský hřbitov**	Zbyněk Gofroj, Václav Skopal, Jiří Vitoslavský
	Ostrov Ssarg	Ondřej Netík
3.-4.	**Cellviorova věž**	Patricie Frecerová
	Na průzkum	Martin Toman

Pořadí dalších jeskyní jsme již neurčovali. Protože úroveň soutěžních příspěvků nebyla dostatečně vysoká, rozhodli organizátoři, že Zlatý spár pro tento rok nebude udělen. Účastníci na prvních čtyřech místech získávají předplatné Dechu draka na rok 1996.

Vyhlášení V. ročníku

Časopis Dech draka tímto vyhlašuje IV. ročníku soutěže "O spár Zlatého draka".

1) Soutěž "O spár Zlatého draka" je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Obrázky musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat jeden originál a dvě kopie své jeskyně, tedy celkem tři exempláře. Příspěvek může být zaslán též na disketě.

4) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

5) Uzávěrka soutěže je **31. března 1996**

Příspěvky označené "Zlatý spár" zasílejte na adresu:

Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne pravděpodobně na GameConu '96.

Soutěž o nejlepší popis

V letošním druhém čísle Dechu draka jsme vás informovali o vyhlášení Soutěže o nejlepší popis v kategoriích Povolání, Rasa a Nestvůra. Výsledky měly být původně vyhlášeny na Parconu/Bohemiaconu, avšak nestalo se tak (zřejmě z časových důvodů). Nyní vám tedy přinášíme přehled nejúspěšnějších účastníků v jednotlivých kategoriích. S pořadateli soutěže jsme se dohodli, že většina příspěvků bude otištěna v příštím roce v Dechu draka (pravděpodobně jako vyjímatelná příloha).

Povolání

1. Pustovník	Stanislav Ivan
2. Převozník	Martin Frey
3. Léčitelka	Zdeňka Drapáčová
4. Kejklíř	Zdeňka Drapáčová
5. Pán Živlů	Zdeňka Drapáčová

Celkem příspěvků - 7

Rasa

1. Enaelé	Karel Karlík
2. Kelbon	Petr Liška
3. Saggové	Michal Popovič
4. Permoník	Jiří Pískula
5. Půlelfové	Mikuláš Černý

Celkem příspěvků - 9

Nestvůra

1. Grixawa	Kamil Střelák
2. Mao-Kirr	Tomáš Peřina
3. Černý Rytíř	P. a J. Cagašovi
4. Skřeček lesní	Jan Brodina
5. Muttův Skřet	Karel Karlík ml.

Celkem příspěvků - 19

Vítěz každé kategorie bude odměněn DrD Pravidly pro experty (až vyjdou).

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

6. kolo - HUMOR VE FANTASY

Poslední kolo naší soutěže je věnováno humoru. Má dvě části. První je věnována "mýtické sérii" Roberta Asprina. Vaším úkolem je určit, ze kterých dimenzí pocházejí následující postavy:

Aahz .....
Ajax .....
Frumple .....
Higgens .....
Skeeve .....
Tananda .....

Druhá část je, stejně jako loni, věnována citátům. Tentokrát nám stačí, když určíte autora a název díla.

"Už jsem ti říkal, mladej," zahřmělo mi u ucha, "že Gremlinové neexistujou."

"Kouzelnej! Třída Excalibur, vzor 56," nenechal se muž odbýt. "Vzor padesát šest!" zdůraznil ještě jednou.

"Hora celá ze zlata. Zaklínadlo schovalo horu. Ty zrušit zaklínadlo. Rozdělit čtvrt na čtvrt," řekl Buroc v záchvatu výřečnosti.

Ten muž je můj pán a vládce, pomyslel si. Jak nás to učili o tom chlebu? Když ti dá někdo chleba, musíš výt jako vlk? Ne, ale tak nějak.

"Krátce řečeno," povzdechl si půlčík, "okradlo a zruinovalo mě stvoření, jehož existenci jsem pokládal za pohádku. Tomu se říká mít smůlu."

Yorick vážně zavrtěl hlavou. "Neprošel bych vstupními testy. My neandrtálci neovládáme moc dobře symboly. Víš, nemáme přední mozkové laloky."

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Znamení kruhu	○	Cesta do Holmgardu	○
Ledová bludička	○	Všechno je jinak	○
GenCon v Milwaukee	○	V Křišťálových jeskyních	○
13 rad, jak bezchybně...	○	Do Vlčí hrobky	○
Veselé příhody z GameConu	○	Příšeří	○
Galerie	○	Biďuch a jeho kouzla	○
Edhelcon '95	○	Figurky k DrD	○
Světy her na hrdiny	○	O spár Zlatého draka	○
Belgariáda	○	Soutěž o nejlepší popis	○
Už zase!?	○	Soutěž	○
Kam se kouknu...	○	Anketa	○

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek 10 - 18

pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v prosinci 1995.

Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1

E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz

Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17

(069) 23 11 65 / kl. 17

víkendy : (069) 611 29 92

Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

1.strana obálky: Z. Boušková

Dech draka

© 1995